GURU

IBM PC AMIGA
ATARI C64
SEGA

94/8

A szórakoztató informatikai magazin

Amiga
Out to Lunch
Bansee
Heimdall II
K240



IBM PC
World War II
Overlord
Settlers
World Cup '94



SEGA
Rebel Assault
Lost Vikings

198 Ft

A GURU legyen veletek!

Intro

Sziasztok!

Enyhe bőrpír festi arcunkat, amikor arra gondolunk, hogy milyen dolgokat mondtatok ránk és persze miket gondoltatok a lap csúszásával kapcsolatban. Nos persze csak olyan olcsó mentségeket tudunk felhozni, hogy a nagy tankönyv nyomások időszakában nem igazán volt sürgős a nyomdának a mi kis újságunkkal foglalkozni, fontosabb oktatási feladatok foglalták le. A késés az késés, szánjuk bánjuk, de nem igazán rajtunk múlott.

Remélhetőleg nem fog senkit sorscsapásként érni az áremelés, egyszerűen muszáj volt, a papírgyárak havonta emelik áraikat és mint azt tudjuk, a GURU is papírra készül. Igyekszünk tartani a lap árát a következőkben, reméljük az ÁFA emelés hírlapi kacsának bizonyul.

Egyébként késésünket a rossz nyelvek egyből elkönyvelték a GURU csődjének, meg mindenféle csúnyaságot terjesztettek az újságról. Hát, alaposan körülnéztünk, de nem láttunk magunk körül semmiféle csődöt vagy válságot, azon viszont érdemes elgondolkozni, hogy kinek miféle hírek terjesztéséhez fűződik érdeke, mert bizony sajnos erről van szó.

Félretéve a csatározásokat, itt vagyunk és itt is maradunk egy darabig még veletek. A nyári táborban nagyon jól éreztük magunkat azokkal, akik eljöttek, s megpróbálunk jövőre is összehozni egy GURU-tábort - még jobb színvonalon.

Gondolom sokaknak feltűnik majd az újság lapozgatása közben, hogy a megújult játék szekció mellett a lap többi része még érintetlen. A jövő hónapra megpróbáljuk ezt a részt is átalakítani, reméljük sikerrel. A design változással kapcsolatban csak annyi kommentárunk lenne, hogy a fő szempont az egységesítés volt, és persze mellette a bántó olvashatósági hibák kiküszöbölése. Az értékelés remélhetőleg mindenkinek megnyeri a tetszését.

Utoljára hadd hívjam fel mindenkinek a figyelmét a PC GURU átalakulására, ettől a hónaptól kezdve havonta jelenik meg a lap, és ráadásul 16 oldalas komoly melléklettel bővült. Utolsó hírünk a hónapban a JOYPAD, s ha egy kicsit beljebb lapoztok az újságban, akkor meglátjátok mire gondoltunk.

GURU Team

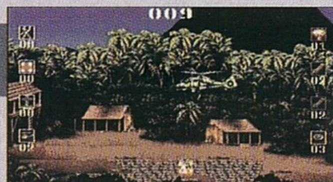


Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék


Universe

Újdonságok



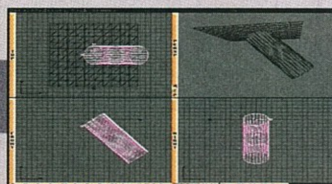
Apocalypse

Játék teszt

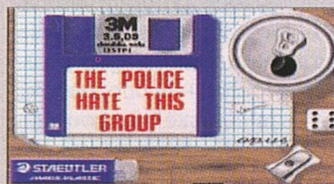


Rendszerbarát

Programozás


Ray-Tracing rovat

Grafika



Demologia

Állandó rovatok

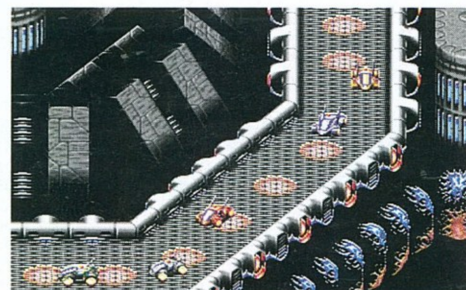

A címlapon:
Litil Divil/Gremlin

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 198 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj:
6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok:
Alföldi Nyomda Rt. • 5285 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

Újdonságok

All Terrain Racing

A Team 17 mindig is nagyon kellemes programokkal rukkolt elő, nem felejtették el az Amigát. Ezt látszik igazolni, hogy míg más cégektől nem érkezik valami sok bíztató hír a fejlesztésekkel kapcsolatban, addig a Team 17 rengeteg játékon dolgozik jelen pillanatban is. Az első ezek közül az All Terrain Racing, melyet talán egy Micro Machines-hez lehet hasonlítani. 36 pályán lehet száguldanunk kis autónkkal (legalább is Circuit Race

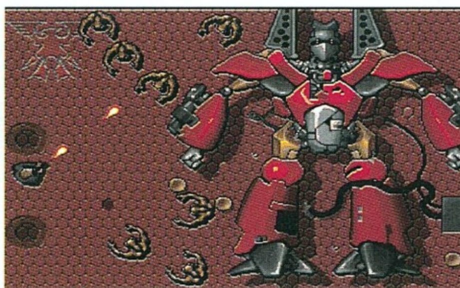




módban). Különféle alagutak, rámpák, ugratók és egyéb csintalanságok nehezítik a vezető dolgát a pályán, persze a különböző típusok eltérően viselkednek. Két játékos természetesen kihasználhatja a Battle mód előnyeit. Nagyon várjuk a programot már, mely A500, A1200 és CD³² verzióban fog megjelenni.

Tower Assault

Az Alien Breed II-re gondolom mindenki emlékszik, nagy kasszasiker és remek játék volt. Nos, a folytatás mint mindig, most sem marad el.



Lássuk most sorban, hogy milyen újdonságokat fog tartalmazni a program. 50 klasszikus felépítésű pályán kell megküzdenünk az idegenekkel, de persze a pályák hasonlítani sem fognak az előző részekre. Kiegészítésképpen 4 új idegen fajjal is találkozhatunk bolyongásaink során, arra ne is számítsunk, hogy ezek kesztyűs kézzel fognak velünk bánni.

A pályavégi ellenségek, kikkel össze fogunk kerülni, eddig nem látott borzalmakat fognak okozni, ezt a rémületet talán csak a játék egészén végigvonultatott hangulat képes még teljesebbé tenni. A szeptember folyamán megjelenő játék minden létező Amiga típusra megjelenik majd, no meg persze CD³²-re is.

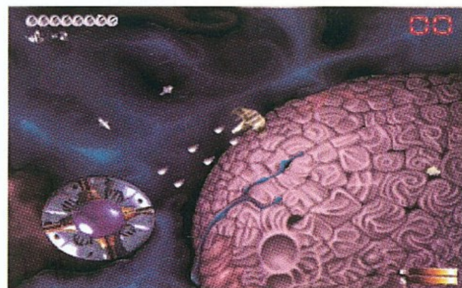
Super Stardust

Nem ismeretlen gondolom a Stardust név az Amigát használó olvasók előtt, a program zseniális megoldásaival igen népszerű volt.

Nos, a népszerűséget úgy látszik a Team 17-nél is érezték, így hamarosan megjelenik a Super Stardust. A kizárólag A1200-ra és CD³²-re megjelenő játék, mint azt már sejteni lehet, kihasználja az







AGA üzemmódokat, 256 színben fog tündökölni a program. A programozók 8 csatornás zenét és teljesen újratervezett pályákat ígérnek, és ráadásul még 2 speciális küldetést is beraktak a 30 normál és 4 alagutas küldetés közé. Minden grafikát újra rendereltek a játékban, így biztos, hogy kimagasló élményben lesz részünk úgy szeptember magasságában.

Dragon Stone

Egy 7 pályás RPG készülődik mostanában a Core színeiben. A képeket elnézegetve akciókban gazdag program lesz a Dragonstone. A hagyományos Core minőségben készülődő program nagyon sok újdonságot ígér a bátor kalandozóknak, kik szembe merészelnek szállni Agon démonikus hordájával.

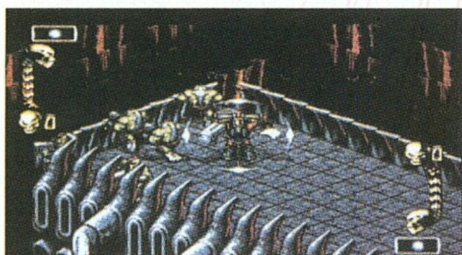
Persze nem véletlenül van a játék nevében a Dragon szó, a sárkányoknak is komoly szerep jut a programban, mely csak egyszerűen a DragonTime-nak nevezett korszakban játszódik. A 3D-s ábrázolás és kiváló grafika mind igen kecsegtetővé teszi a játékot mindenki számára, remélem együtt fogunk kalandozni a misztikus földön.

Bear™

Skeleton Krew

2062-ben kezdődtek a bajok a Deadly Agressive Destruction Incorporated-del, mikor is a cég megépítette és utcára küldte az első prototípusát a cryogenetikus mutánsainak, melyeket csak Psykogenix





néven ismerünk. A Military Assertainment Department-nek természetesen meg kellet tenni a szükséges lépéseket, megbízták a probléma elsimításával a Skeleton Krew nevű, kissé morbid csapatot. Evvel a kissé bárgyú alaptörténettel büszkélkedhet a Skeleton Krew, mely szintén a Core megbízásából készül az AGA módokat használó gépekre. A játék stílusát tekintve egy izometrikus Shoot-em-up, melyben rengeteg izgalmas élmény, rengeteg fegyver és veszélyes helyzet vár a Skeleton Krew tagjaira. Remélhetőleg mindenkinek tetszeni fog a játék, jó lenne újra egy klassz lövöldözés.

Central Intelligence

Nem messze Brazília partjaitól terül el a Sao Madrigal sziget. Nagy mennyiségű anyagi, és egyéb erőforrást invesztáltak ide a nyugati nagyhatalmak, nemcsak a hatalmas olajtartalékok, hanem a sziget elhelyezkedésének stratégiai fontossága miatt is. Az elmúlt hetekben bekövetkezett véres katonai puccs eredményeként azonban a sziget egy fasiszta diktátor kezébe került. Az Ocean forgalmazásában hamarosan megjelenő Central Intelligence-ben egy magasrangú titkosügynök szerepében kell a szigeten a rendet helyreállítanunk, azaz a néhai "nyugatbarát" kormányt újra hatalomra juttatnunk. Hogy milyen eszközöket használunk a cél elérésének érdekében, az csak tőlünk függ. Mindent bevethetünk a telefon lehalgatástól az orgyilkosságig. Szövetkezhetünk a gerillákkal, vagy akár szimpatizáns diákokat is bevonhatunk az akcióinkba. Nem lesz lineáris a játékmenet, így minden egyes döntésünkkel befolyásolhatjuk a történet további kimenetelét. A program teljesen ikonvezérelt, így az irányítással senkinek sem lesznek különösebb problémái. A stratégiai játékok kedvelőinek minden bizonnyal sok kellemes órát fog jelenteni.

Under a Killing Moon

Azt hiszem, sokan vannak, akik nagyon várják már az "Under a Killing Moon"-t. Nem kevesebb, mint három CD-n fog megjelenni, ami már magában is hatalmas rekordnak számít. A játék grafikája a képek tanúsága szerint félelmetes lesz, a helyszíneket ray-tracing technikával állították elő, míg a szereplők mind digitalizáltak lesznek. Természetesen csak hivatásos színészeket alkalmaztak a program





elkészítéséhez, így például találkozhatunk Margot Kidder-rel, ki a Superman filmek női főhősnője volt, vagy Russel Meanss-szel, akit utoljára az "Utolsó Mohikán"-ban láthattunk. Az ACCESS szoftverháztól már megszokott módon természetesen itt is nyomoznunk kell, remélhetőleg a fenomenális grafika nem fog a játszhatóság rovására menni. Csak az a fránya "Insert Disk 3" felirat ne lenne ott...

Universe





A nyáron CORE Design-ék sem tétlenkedtek, hiszen augusztusban kerül kiadásra a UNIVERSE címet viselő kalandjátékuk. Hősünk -Boris Verne- egy speciális "Virtual Dimension Inducer" névre hallgató szerkezet "segítségével" egy idegen dimenzióba teleportálódik. Teljesen ismeretlen világokat és fajokat kell felfedeznünk, rengeteg animáció és hang kíséretében. Néhány akciórészt is beépítettek a programba, ami azért nem biztos, hogy szerencsés lesz egy kalandjáték esetében. A program -mint a manapság piacrakerülő kalandjátékok nagy része-teljesen ikonvezérelt, így az angolul kevésbé tudóknak is valószínűleg könnyebben hozzáférhető lesz.

Del

OUT TO LUNCH

Kedves mászkálós játék kicsiknek és nagyoknak, spéci stuffokkal, humoros ötletekkel és minden egyébbel, ami kell neked és nekem! Cool!

Hardware igény: A1200

75 %

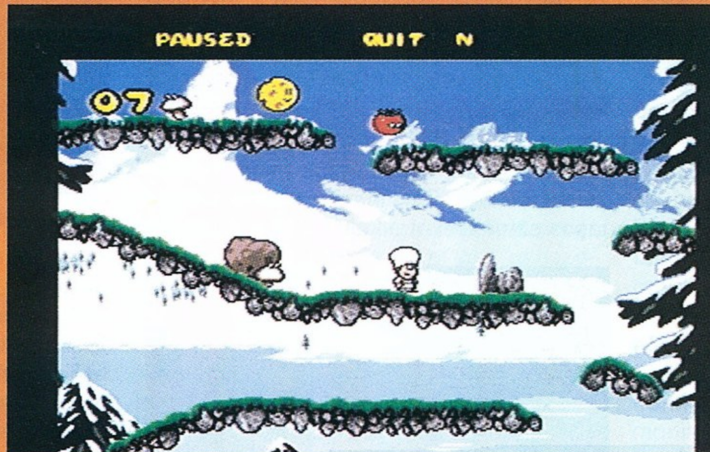
MINDSCAPE AMIGA DISK

Pierre le Chef a Mindscape legújabb hőse, mely hat országban, negyvennyolc pályán az őrületbe kerget mindenkit! Ezt Te sem hagyhatod ki, még akkor sem, ha kezdetben nem vagy oda a grafikától és az irányítástól.

Ez hamarosan elmúlik és azon veszed észre magad, hogy mint egy felbőszült bika, indítod vadászatra Pierret újra meg újra! Hogy mire vadászunk? Nem másra mint kajára! Persze a különféle zöldségek, tojások és egyebek pánikszerűen, s sokszor igen leleményesen menekülnek előled. Ráadásul csak úgy nem érhetsz hozzájuk, a fejükre kell ugranod vagy a megfelelő fegyverrel kell lebénítanod áldozataidat. Ezután kell elfognod őket a hálóddal. Össze-



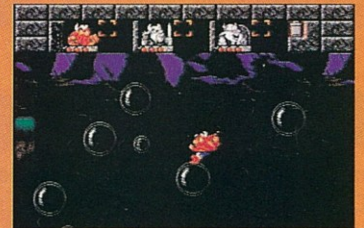
gyűjthetsz egyszerre többet, vagy egyenként is a ketrecbe viheted a zsákmányt.
Persze jó lesz vigyázni, mert titokzatos módon Noir rendszeresen szabadon engedi a rabokat! Őt is jobb ha elintézed, rögtön amikor feltűnik! Az élet sajnos nem ilyen egyszerű, mert a hatodik pálya környékén már vadételek is megjelennek a színen, és ez nem a nyálcsöpögtető őzgerincben ölt alakot, hanem lövöldöző paradicsomokban, rémkaralábékban és egyebekben. Jó ha őket is minél előbb levered, mert komoly gondokat okozhatnak!



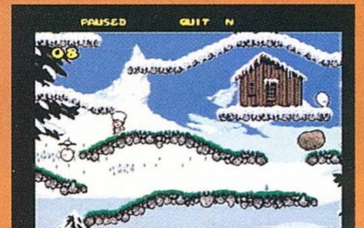
Ugye, kezd tetszeni?! Hát még ha elmondom, mennyi féle stuff rejtőzik az egyes pályákon; fagyik, nyalókák, dobozos üdítők, torták, ... wow, kár hogy fogyózom !

És ezek a fantasztikus tájak! Svájc, milyen csodás itt a levegő! Igaz kissé csúszik a jég, de ez semmit sem vesz el a táj szépségéből! Görögország, Athén, ki ne vágyna ide?! Nyugat-India, igazi egzotikum; gusztí gyümölcsök, strand. Rémes, hogy itt is melózni kell! Voltál már Mexikóban? It`s Chilli time! Sokakat ismerek akik kedvelik a mexikói kaját. Egy kis hajkurászás jót tesz az emésztésnek... Kínában megismerheted a távol-keleti konyha rejtelmeit... Az utolsó helyszín mi más lehetne, mint Franciaország?! Ne feledkezz bele a csodás tájképbe, mert gondjaid lesznek! Szedd össze magad, nyerned kell!

Az egyes pályákon meghatározott számú "alapanyagot" kell elcsípni. Hogy ez ne legyen olyan könnyű, az időintervallum is meghatározott. Nincs idő céltalan kalandozásokra! Persze nem árt alaposan felkutatni



minden zeget-zugot, mert hűen a mászkálós játékok hagyományaihoz, itt is rejtett bónuszok vannak. A dobbantók, teleportok, titkos utak színes kavalkádja feldobja a hagyományos gyűjtögetéstől már megcsömörlött játékosokat! Szóval készíts magad mellé egy zöldség- vagy gyümölcstálat, ragadd meg a joyt, s vágj bele!



Lily the FruitBuster

BANSHEE

BANSEE

Egy kis fun lövöldözős játék, mely több nagyobb cégnek is a dicséretére válna. Remek grafikáját és sodró lendületét nagyon jól eltalálták a program készítői.

Hardware igény:
A1200, 2MB RAM

85 %

CORE DESIGN
A1200
CD^{32}

Vegyél egy klasszikus lövöldözős játékot, mondjuk az 1942-t. Szórd meg egy csipetnyi grafikával, lehetőleg 256 színűvel persze, adj mellé egy kis CD minőségű zenét és hanghatást, mindezt csomagold be egy jó kis sztoriba, és máris kész az új lövöldözős csoda a Bansee.

1999-ben járunk a Földön ugyan, de egy másik idővonalon, egy olyan technikai fejlettségi szinten, ahol is a légcsavarral hajtott repülőgép jelenti a repülés csúcsát. Nincs mikrohullámú sütő és a TV-k is még csak fekete-fehérek. A Styx Birodalom idegen hódítója veszélyezteti a földi létet, mindenre elszántan kezdi meg az inváziót. Szerencsére akad a földön ki szembe tud szállni vele, ezt a bátor pilótát Sven Svardensvartnak hívják és mi fogjuk alakítani a játékban.

Két különböző Bansee típusú repülővel repülhetünk a játékban. A normál Bansee fighter-rel az első 4, míg a Sub-light Bansee fighter-rel a maradék 3 pályán nyomulhatunk. Természetesen nehézségi szintet is választhatunk a játékban, de figyeljünk arra, hogy ha Easy szinten indulunk, akkor nem kerülhetünk fel a High Score-ba és ráadásul csak az első két pályát próbálhatjuk ki. Természetesen minden pálya után kapunk egy password-öt.



Mindkét player-nek (mert ugyebár ketten is játszhatunk a játékban) egy kis állapotjelző táblája van a képernyő bal oldalán, melyen a legfontosabb információkat láthatjuk (pontszám, élet, shield, fordulási lehetőség).



A lelőtt ellenségek után néha kis kockák hullanak felénk, ezek különböző plusz jutalmakat jelentenek. Különféle lövés féleségeket kaphatunk így (**double, triple, 45°-os, slideshot**), rakétákkal szerelkezhetünk fel (**missiles, homing missiles**), valamint bombákat is kaphatunk (**bombs, smart bombs**). Nem csak a fegyverek fontosak természetesen, így jól jön néha a **Speed Up** (gyorsító), a **Loop** (megfordulások száma), az **Extra Life** és **Shield**, valamint egy kis jutalompont, vagy éppen tűzerő.

Lássunk most egy kevés ízelítőt a különböző pályákról, csak azért, hogy tudjuk mire számítsunk:

- Level 1: Atlantikan Ocean
Mova Scusha kikötővárost kell elpusztítanunk, mely a Styx birodalom keleti kapuja. Az utunk a tenger felett vezet, és az ellenfelek bősz falkái támadnak ránk. Az első főellenséget két nagy repülő erőd jelenti, két fajta fegyverrel is fel vannak szerelve. Ezután még több ellenség támad ránk, és ráadásul most már a hadihajók is tüzet nyitnak. Ezután 3 periszkóp emelkedik ki a tengerből, és máris egy összehangolt tengeralattjáró támadás áldozatai leszünk. Utolsónak egy nagy daruval kerülünk szembe, amit gépágyúk és ballonok védnek. Pusztítsuk el a darut és máris jön a következő pálya.

- Sub-Level 1: Sky Zone
Kemény anti-aircraft elhárító tűz fogad minket a felhők között, miközben a ballonokat kell kerülgetnünk.

- Level 2: Stxy City
A Styx City-t védő erőket kell megsemmisítenünk úgy, hogy közben gyűjtögetjük a felszereléseket a Bansee űrbéli repüléséhez. Főszörnyként egy nagy robottal kell szembenéznünk, mely a város központi épületeit védi.

- Level 3: Arctic Wastes & Aridona Desert
A Styx parancsnokság védelmi bunkereit kell lerombolnunk az Aridona sivatag északi csücskén. A téli, fagyos világhoz alkalmazkodva bizony még az eszkimók is ellenfeleink lesznek, persze azért nehéz tankok és különféle harci gépezetek is előfordulnak a pályán. Fő ellenségként egy 4 képernyőt felölelő bunkerrel akad dolgunk, melyet már csak a Loop funkcióval tudunk elpusztítani.

- Sub-Level 2: Asteroid Belt
A menekülő Blardax űrhajóját kell üldöznünk egy aszteroida mezőben.



- Level 4: Planet Veenix - Styx Base
A végső pálya, cél a bázis elpusztítása. Töméntelen mennyiségű ellenséges egységgel kell megküzdenünk, főellenségként pedig különböző mókás dolgokkal találkozhatunk a galaxis legerősebb tankjától kezdve a mutáns teremtményekig.

Hiányzott már egy jó kis lövöldözős játék a CD^{32} és A1200 választékból, bár a Disposable Hero már igen nagy rajongó tábort szerzett magának. A CD^{32}-es változat külön érdekessége, hogy FMV részleteket is tartalmaz a CD, mely igazán nagy élményt nyújt a használójának.

Bear™

ELFMANIA

ELFeledett ELFek kelnek versenyre, s csak egy ELFnek kell jeleskednie. Ez nem ELFuserált game, melyet ELFektetsz szekrényedben ELFáradva, és a lelketlen, kegyetlen ellenfeleket leverve. Nekem tetszett, teljesen ELFogadható egy A500-as szerkezeten is!

Hardware igény:
AMIGA 500-1200

81 %

MINDSCAPE
AMIGA DISK

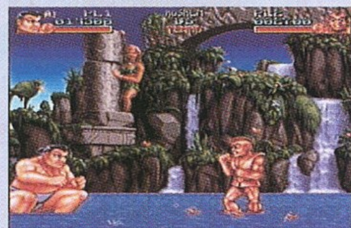


Úgy látszik, az elfek egyre inkább unják azt, hogy egyszerű csapattagok legyenek különféle RPG- és fantasyjátékokban. Először (kb. 2 éve) egy fiatal elf kérte ki a kalandlapját és igazolt át egy ELF nevű mászkálós játékba. Sorsát megirigyelve most nem kevesebb, mint hat társa váltott ipart. Úgy határoztak, hogy ők majd egymást verik laposra. Na nem csak a pénzért, vagy mert szado-mazo klubbot alapítottak, hanem ennél sokkal nagyobb és nemesebb célért: a tét Muhmulandia királyi széke! (Na meg az ezzel járó hatalom.)

Muhmulandia négyzet alakú országokra oszlik. Az országokban győznünk kell (becsületes küzdelemben) az aktuális bajnokok ellen. Ha mi vagyunk a jobbak, akkor királlyá(-nővé) koronáznak minket, valamint megkapjuk a Mágikus Sárkány Legyezőt, melynek segítségével bölcsen tudjuk kormányozni országunkat.

A játék elején válasszuk ki, hogy az Amiga vagy ismerősünk ellen játszunk. Ezt követően Muhmulandia térképét szemlélhetjük, mely a 36 tartományt egy 6X6-os négyzetrácsban ábrázolja. Amely négyzetben a játék folyamán X jelenik meg, ott a "Player 1", ahol pedig O, akkor a "Player 2" vagy a gép nyert. A teljes győzelemhez egy sorban kell végig nekünk győzni (amőba-stílusban). E képernyő alsó részén választhatjuk ki a mi és az ellenfél harcosát (a gép választ magának). Ha az Amiga ellen játszunk, akkor 4, ha egy másik fajtársunk az ellenfél, akkor 8 elf közül választhatunk.

Harcosunk mozgatása speciális módon a joystickkal történik, az alábbi módon:



Mozgás: jobbra-balra
Ütés: Joy előre (átlós irányokban is) + tűz
Rúgás: Joy hátra + tűz
Védés: Joy le + tűz (védés guggolva), tűz + joy le (védés álló helyzetben).

Ütéseket mind a három szekcióban végrehajthatunk, védést csak alsó- és középsőben. Természetesen mindegyik harcosnak van speciális támadása is. Ezt a következőképpen tudjuk kiváltani: joy hátra+ tűz, a joyt pedig rángassuk addig, míg be nem pörgünk. Nem túl látványos az igaz, de annál hatásosabb!

Ennyi infóval már remélem mindenki laposra tudja verni ellenfelét. A harcosok között van egy Janika nevű leány is, ami számomra meglepő, ugyanis az eddigi RPG/fantasy játékok karaktergeneráló részei elf fajta választásánál nem kínáltak föl ilyesmit, hogy Male/Female/Both (vagy hermafrodit). (Talán az Elfmaniaból tanulnak a storyboardosok!)

A játékkal kapcsolatban hallottam olyan véleményt, hogy a töltés/tiszta játékidő arány elég rossz. Ez szerintem egyáltalán nem így van! A grafikához képest a töltési idő nagyon kedvező, elég csak a Street Fighterre gondolni. A grafika nem a legszebb és az animáció is darabos az Elfmaniahoz és egyéni igényeimhez képest, valamint négy egész lemezt foglalt el (Amigán). Bár aki konzolhoz szokott, annak bizonyára kedvesebb a SF. Tény az is, hogy az elfek nem tépik ki egymás szívét és gerincoszlopát. (Mióta láttam a Robocop II-t, tudom, hogy mire kell a SF brutális harcosának a fej és gerinc!)

Az Elfmaniaban csak a pénzeket kell begyűjtenünk úgy, hogy beléjük ütünk-rúgunk-kardozunk-kalapácsolunk. Ugyanezt tegyük más egyéb szállingózó kincsekkel is, melyek ellenfelünk K.O.-ja után tűnnek fel. A pénzekkel plusz még ellenfelünknek is okozhatunk sérüléseket, ha egy általunk megütött pénzdarab eltalálja őt. Ha elegendő pénzt összegyűjtöttünk, bejuthatunk egy Bónusz Pályára, vagy egy Dupla Díjú Küzdelemben vehetünk részt. A Bónusz Pályán pénzeket kell gyűjtögetni, a Dupla Díjú Küzdelemben pedig minden sikeres akciónk dupla pontot ér.

Az Elfmaniat bátran ajánlhatom mindenkinek, aki szeretne egy jót verekedni a számítógépe segítségével, de nincsenek túlzottan szadista ambíciói. Nagyon szép grafika (nem AGA-s, de teljesen azt hittem, mikor először láttam!), kellemes digi hangok, finom animáció és elég gyors (azért is!) játékmenet, melyet egy külső meghajtóval még gyorsabbá tehetünk. Hiányolom a winchester támogatást, mert erre a játékra azért áldoznék két megát.

Tehát: 1-2-3-ELF!

M. D. Jon

ARCADE POOL

Tizenhat golyó és egy dákó - mi az? Nem, nem. Nem marslakó alulról. Segítek még egy picit: asztal hat lyukkal. Hát nem talált, nem lomtalanításra ítélt konyhabútor. Elárulom: POOL!

Méghozzá olyan, amire már nagyon régen vártam. Nincs félórás asztalforgatás 3D-ben, nincs ilyen-olyan finomkodás, állítgatás a különböző nézőpontok között, nem, semmi ilyesmi. Egyszerűen fel vagyunk ragadva a plafonra, és onnan szemléljük az asztalt. Bal gombbal beállítjuk az irányt, a csavarást, az ütés erősségét, odavetjük ellenfelünknek, hogy "ezt figyeld, chicken!", azután erőteljesen lenyomjuk a jobb gombot. Ez igen! Mindent a szemnek, semmit az észnek. (BootaPC-s felnéz a DOOM-ból: eeeez a móóóndat valamiííre eemlééékeztet!.)

Igen, igen, csakhogy ez ARCADE POOL! Számomra az egyik legjátszhatóbb játék '94-ben. Pontos, gyors, és ami nekem a legmeggyőzőbb: ad esélyt a humán játékosnak. Természetesen lehet játszani embertársunkkal! is, bár ő bizonyára nem viseli el olyan sokáig vesztésre/nyerésre álló lelkünk szavakban megnyilvánuló érzelmi kitöréseit. A játékot minden amigásnak kötelessége megvenni, mivel nem a felső árkategóriába tartozik. Sőt...

A kezelés egyszerű, mint a tenyérrel történő arculverés. A program felismeri az AGA-s gépeket, s külön enhanceli a grafikát és a hangot. A pool szabályaira nem térek ki külön, mivel a programmal az összes általam ismertet lehet játszani. A "Custom 8 Ball"-nál mi is átírhatjuk (bizonyos fokig) a szabályokat. A kezdési menükben a következő opciókat találhatjuk:

Start new game: az alatta levő két sorban beállított játékot kezdi.

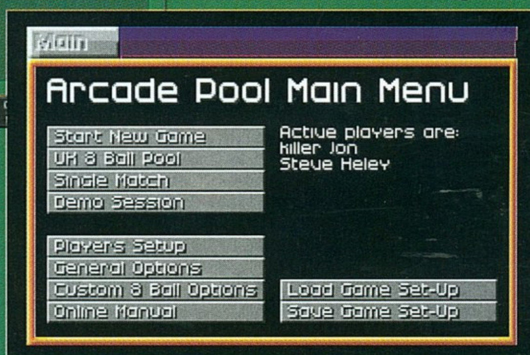
Demo session: demo játék.

Player set up: Játékosok beállítása. A játékosok nevére klikkelve átírhatjuk azokat (csak human játékosnál!), illetve egy másik nevet kérhetünk (beépített játékosnál). Azt, hogy egy játékost a gép irányít, vagy mi, azt a név után található ábra jelöli (erre kattintva változtathatjuk is); IC-computer, mouse-ember.

General Options: itt ezeket állíthatjuk:

In game sound: játék közbeni hangok, zörejek (ezek teljesen jól sikerültek, nem érdemes kikapcsolni!).

Music Volume: zene hangereje.



Game skill level: a gép tudását szabályozza.

Table Friction: a posztó érdességére van hatással. Sima pályán olyan, mintha jégen játszanánk.

Aiming Tool: a célzást segítő vonalat, és a fehér golyó útját szimuláló kört kapcsolhatjuk ki-be.

Wich ballset to play: golyókészlet választás.

Wich baize colour: a posztó színe. Torreádor lelkületű játékosoknak sajnos nincs vörös!

Custom 8 ball options: Itt saját magunk szerkeszthetjük meg a szabályt. (Csak a "Custom 8 ball" játékét!)

Online manual: Sok hasznos információ birtokosai lehetünk, ha tudunk ánglisul.

Ha ténykedésünk sikeres, kimenthetjük a játékostáblázatot, valamint keservesen összeállított trükklövéseinket (trickshot) is.

Többet nem érdemes mondanom, mert csak dícsérni tudnám a játékot. Természetesen lesz aki talál majd benne kifogásolnivalót (például nincs plazmafegyver), de nekik csak azt tudom mondani: LET'S POOL!

M. D. Jon

ARCADE POOL

Tisztára be lehet golyózni ettől a stufftól. A játszhatóság teteje! Mindenkinek ajánlom nemtől és kortól függetlenül.

AMIGA 500-1200

85 %

TEAM 17
AMIGA DISK

HEIMDALL II

Szép grafikával megáldott Core program, mely a régi jó hagyományokat viszi tovább, igazi élmény egy bátor kalandozó számára.

Hardware igény:
A500, 1MB RAM
NEM A1200 KOMPATIBILIS!

85 %

CORE DESIGN
AMIGA



A Core Design programozói nem tétlenkednek az utóbbi időben. Szépen "beérett" a Heimdall II is! Igazi csemege az Amigás tábornak, végre nekünk is jut valami nyilem-nyalom dolog... Az alapsztorit megtaláljátok a GURU egy régebbi számában (94/4), nincs mit hozzá tenni. Aki esetleg nem olvasta; a lényeg, hogy megint hőst kell játszanunk, mert a Mindenható Istenek nem tudják nélkülünk megoldani problémájukat... Heimdall és Ursha feladata legyőzni Lokit és visszaszerezni a Ro'Geld amulett négy darabját. No persze ez nem olyan egyszerű, s ez benne a szép!

IRÁNYÍTÁS

Kissé körülményes, de meg lehet szokni. Heimdall/Ursha mozgatása, a harcok során (támadás és a hárítás), valamint a tárgyhasználat a joystick segítségével történik /kiváló a joypad is!/. Az egyebekhez szükséged lesz az egérre (nem arra aki törött gerinccel hever az egérfogóban!).

A képernyő beosztása optimális, erőteljesen grafika központú; hatalmas játéktér, szinte minimális helyet foglaló ikonok. Fent balra az éppen aktuális karakter képe világít. Mellette
1. táska (ld. később),
2. aranyaink száma (közös vagyon!),



3. az eszköz- illetve a mágiahasználat ikonja,
4. mágikus rúnák (ld. később),
5. aktuális spell (kezdéskor üres),
6. aktivált spellek és végül
7. a Ro'Geld indikátor.

A vörös csík az egészségi állapotot (PC tulajdonosoknak: ha ez zöldre vált, akkor érdemes egy méregtelenítést eszközölni), a kék a manna mennyiségét jelzi. Menjünk sorba!

Táska. Újabb ikonhegyek.
1. **Kézifegyverek.** Az alsó kardsziluettbe kell helyezned amelyiket használni akarod, különben harc során pórul jársz.
2. **Fegyverzet.** Ide kerülnek majd a páncélok...
3. **Dobófegyverek.** Nagyon hasznosak, nem árt bekészíteni ide pl. kezdéskor az íjat, de ne feledd, nyilakra is szükség lesz!
4. **Egyebek.** Ide kerül pl. a feljebb említett nyílvessző, a potionok, flaskák, kaják, stb. Ha egy tárgyat használni szeretnél (pl. scroll átadása), azt is itt kell "bekészítened". Ha bármelyik stuffból egyenként szeretnél csipegetni, használd a jobb gombot.
5. **Áldott szimbólumok.** No comment.
6. **Talizmánok.** A portálokon való átjutáshoz "beélesíteni" nem kell!
7. **Bármit megvizsgálni, elolvasni stb.**
8. **Kaja, pia** bevitel.
9. **Tárgy eldobása.**
10. **Aktuális karakter tulajdonságainak részletezése.**
11. **Állásmentés.** (Szükséged lesz egy H2Save lemezre!)
12. **Kimentett pozíció betöltése.**
13. **Kilépés.**

Mágia

Sok idő telt el azóta, hogy megteremtették a világot. Varázsolni könnyű, ha isten vagy. A halandók egyszerre képtelenek felfogni a mágia egészét. Hosszú generációk során, a rúnák segítségével megtanultak varázsolni, de ez nem jelent korlátlan lehetőséget. Egyes világokban bizonyos rúnák nem működnek! Akik előrehaladnak a mágiahasználatában, azoknak egyre kevesebb energiafelhasználásába kerül ugyanazon spell elsütése.

A megfelelő fejlődéshez mindhárom típusú mágiát **(battle, spirit, task)** használnod kell. Az egyes rúnákat a játék során kell megkeresned és felszedegetned. A tekercseken és varázskönyvekben megtalálod a spelleket. Ezeket írd fel, aztán dobd el a "hordozót", különben hamarosan betelik a kezed!

A varázslat elkészítése nagyon egyszerű. A megfelelő rúnákat kell kijelölni az egyes ablakokba. Négy spellt készíthetsz be, de a főképernyőn csak az egyik lesz azonnal használható, a többi használatához be kell lépned



újra a rúnákhoz. Itt helyben elküldheted, vagy aktivizálhatod. Az aktivált, védelmet nyújtó spellek a következő ablakban fognak megjelenni.
Ezek típusai: mágikus pajzs (van hosszabb és rövidebb ideig ható), mágikus hatás erősítése, fizikai erő növelése, valamint méreg-, tűz- és mágiavédelem.

Még néhány szó a Ro`Geld indikátorról. Minél közelebb kerülsz az Ro`Geldhez, úgy változik ennek a mágikus ábrának a színe. Ettől függ az is, mennyi manna szükséges egy-egy varázslathoz. A színek növekvő sorrendben: fekete - kék - vörös - lila. Érdemes rá odafigyelni.

Ennyit így röptében, és most... Következzen itt a végigjátszás!

Kezdéskor egy misztikus helyen találod magad, Heimdall a világok kapuinál tettre készen vár. Mivel Ursha felderítő-képessége jóval magasabb, én átváltottam a hölgy irányítására, de lehet, hogy csak a női mivoltom miatt szerettem jobban vele menni. A felszedett íjat, nyílvesszőket készítsd be, és a kardod is helyezd készenlétbe! A nálad levő flaskát a kútnál feltöltheted. A csarnokból több portál nyílik, és ezeken csak a megfelelő talizmánnal lehet belépni. Mivel jelenleg egyetlen talizmánod van, sok variáció nincs, menj Midgardba!

MIDGARD
Vizsgáld meg a két oszlop tábláit. Válaszd az eszesebbet, lőjj bele egy nyílvesszőt. Menj át a mágikus hídon. A barátságtalan fickó semmiféle alkura nem hajlandó, a fahídon nem jutsz át. Kénytelen leszel kerülni. Ugorj le a placcról, találsz egy titkos alagutat. Kelj át a hancúrozó koponyákon.

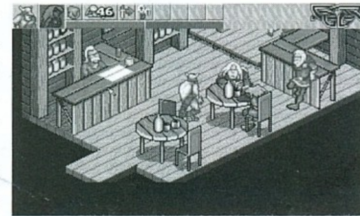
Elérted **RURIK** falvát. Nézz be a házakba, de készülj fel egy esetleges támadásra is! A raktárban ne felejtsd el kinyitni a hátsó polcon levő ládát, egy szép és a későbbiekben igen hasznos ékszer van benne. A boltban mazsolázz kedved és pénztárcád szerint... Rurik, a falu vezetője elmondja, hogy ellenségeik szövetségre léptek Lokival, s kellene némi segítség a túlerővel szemben. Ennél többet nem tudsz kihúzni belőle, a lényeg, hogy tele van a hócipője a Hakratokkal, és gyűlöli Eadric népét. Látogasd meg a másik falut! A kocsmában fontos hírekhez juthatsz; megemlítik a Rurik elleni háborút, kiderül, hogy elveszett a király fia, egyesek a Haratokról álmodnak és érdemes Andert is meghallgatni. **EADRIC** házában a ládákat vizsgáld meg alaposabban, majd menj be a falu vezetőjéhez. Érdekes, hogy mindenki azt hiszi a másikról, hogy szövetke-



zett a Hakratokkal. Kéne valamit tenni... add oda az ékszert Eadricnek. Cserébe kapsz egy levelet, ezt vidd el az "ellenséges" faluba. Végre mindenki happy! Jutalmul kapsz egy passzust, amivel bejuthatsz a királyhoz. Indulás!

A KIRÁLY KASTÉLYA
A trónteremben a tanácsadó elmondja, hogy eltűnt a király bátyja és a fia. Az uralkodó a testvérét gyanúsítja a gyermek elrablásával. Jutalmat is felajánl, ha megtalálod őt. Az asztalról vedd el a borosüveget, jó lesz alaposabban megvizsgálni. Milyen érdekes, a vérforraló nedű mérgezett. Nahát, nahát, itt valaki nagyon huncut! A trónterem emeleti ajtaját mágia őrzi, itt egyelőre nem jutsz át. Irány a konyha! A szolgálólány gyanús dolgokat tapasztal éjszakánként, de nem hisz neki senki. Te fogadd meg tippjeit, ő látszik a legmegbízhatóbbnak az egész bandából.

Menj ki a kertbe, itt elcseveghetsz a királynővel, szegény teljesen ki van borulva. A királyi hálóban egy mágikus könyvet találsz, és az ágy egyik oszlopán egy titkos kapcsolót. A falirekeszből vedd ki a gyűrűt, evvel lejuthatsz a börtönszintre. A Hakratot le kell verned, nincs mese. Nehogy bemenj a túloldali ajtón! Kiderül a turpisság hamarosan... Vidd el a levelet a királynak, a gonosz tanácsnok már el is menekült. Sikerült megint



boldogságot okozni, pozitív ez a játék, nem?! Irány az emelet! Lőj egy-egy nyílvesszőt a falon levő nyílásokba, vigyázz a tűzre! A kis szobában megleled a Ro-`Geld első darabját. Jó, a királyi család problémáit már megoldottuk, de ne feledjük a kisembert sem.

A **HALÁSZ** kunyhója látszólag elhagyott, de a szekrény kinyitása után előbukkan a szegény ember. Elrabolt lánya megmentése a mi feladatunk. Jó legyen, ha már ezt rendelte a sors /és a Core Design/.

LOKI emlékhelyén a megfelelő teleportba lépve feljuthatsz az emeletre. Itt egy bőszült Hakrat ront rád, ha ügyes vagy, összeszedhetsz néhány nyílvesszőt... A következő teremben szedd ki a csapdából a stuffot. A szobor mellett, a falikapcsolót megnyomva két újabb tárgyat tehetsz zsebre. Jó lesz sietni, mert a szomszéd szobában a halász lány elég kényelmetlen pózban vár ...

Kiszabadításáért hálából ad neked egy talizmánt, amely nyitja az Utgard 1 portált. Mielőtt elhagynád a kegyhelyet, a legelső teremben vizsgáld meg ala-



posabban a falikutat. Egy aprócska lift emel fel a titkos tartóhoz, melyben hasznos varázslatot tartalmazó scroll van. Rurik falván keresztül elhagyhatod Midgardot, lépj be a megnyílt portálon.



UTGARD

Véres csatajelenet fogad, s a kapun nem engednek be. A szakállas fickó még él, hallgasd meg utolsó szavait! Nem sokat tudott már mondani, de ha követnéd őt... Menj a tűzkörhöz és lőj bele egy nyílvesszőt! A félhomályban térj vissza a szakálloshoz, siess mert hamarosan viszik a Valhallába. Most kicsit bőbeszédűbb lesz, figyelj a szavaira.

Ha visszaállítod a világosságot, megtalálod az említett páncélt. Vedd fel, így bejuthatsz a kapun. Menj be a királyhoz, majd nézz egy kicsit körül a várban. A boltban feltöltheted készleteidet, úgy hiszem van miből. A konyhában tápolhatsz is. A várat a másik kapun át hagyd el. Az óriások szigetén a flaskádból önts vizet a lávakútba. Így a következő teremben átjuthatsz a hídon. Az utat követve elérsz egy nagy terembe, ahol megtalálod az Utgard 2 talizmánt.

A HQ-n az asztalnál döntsd fel a gyertyát, az elégő halom alatt van egy újabb fontos stuff. Menj vissza a portálokhoz! Tiszta habzsi-dőzsi, már négy portál nyitva. Menj először UTGARD 2-be. Igaz itt egy fejbekólintással várnak, de könnyen kijuthatsz a börtönből. Menj fel a helybéli uralkodóhoz! Add át Danak levelét. Ordok is ad egyet cserébe, vihetjük vissza Danakhoz /sehol egy motor.../. Na ne olyan sietősen, előbb menj le a lépcsőn, kutasd át a csontvázat is. Megvan a Ro'Geld második darabja! Most viheted a levelet. Szerencsére Danak nem egy újabb irományt, hanem Kelar'yn talizmánját adja neked. Lépj be a másik világba vezető portálon!

KELAR'YN

Ez a világ három részre oszlik; Tal Ker'yn, az istenek birodalma, Her Ker'yn, a halandóké és Sho Ker'yn, a gonosz Ashoké.

Her Ker'ynben találkozol Kariellel, Ander főpapjával. Békés szunyókálását egy jelenés zavarja meg. A misztikus alak nem más, mint Ander, a természet istenének szelleme. Szomorú történetét végighallgatva megtudjuk, hogy Ashok elpusztította testvéreit, csak ő maradt életben, s rejtőzködött mostanáig. Segítened kell legyőznöd őt! Úgy látszik mindenhol gondok vannak mostanában, nagy bajkeverő ez a Loki! A druidából egyelőre semmi értelmeset nem lehet kihúzni, menj tovább.

A faluban barátságtalan fickó fogad, a vízparton pedig egy szerencsétlen ember üldögél. Nem látszik túl boldognak. Menj tovább! A fegyverműhelyben meg kell ölnöd a hajcsárt. A hálás munkások neked adják a Dakta parancsnoknak készített kardot, és figyelmeztetnek, hogy Ashok invázióra készül. A kocsmában szomorú gyilkosságnak lehetsz tanúja, legalább bosszuld meg! A bolt a szokásos, nincs mit taglalni. A díszes ajtó mögött kicsit keményebb csata vár, de nem vészes.

Ha végeztél, menj vissza a kikötőbe. Búcsúzóul verd le az utolsó harcost a faluban. Irány a Dakta HQ! Itt is van egy bolt, érdemes kicsit bevásárolni, mert durvulnak a dolgok. A barlangban ugorj le, fuss a bemélyedésbe és nyomd meg a kapcsolót. Ha a kincstárba mész először, akkor varázsolj egy mérgezés elleni védelmet! A nagyteremben egyesek nem akarják bepiszkolni a kezüket, a saját árnyaddal kell megküzdened. Nem vészes, a lényeg, hogy állandóan mozogj. Ezután már csak a pap marad, őt simán legyőzöd, mert lassú. A dobófegyvereiddel percek alatt végezhetsz vele. Vedd fel a Tal Ker'yn talizmánt! A kincstárban vigyázz, kígyóveszély!

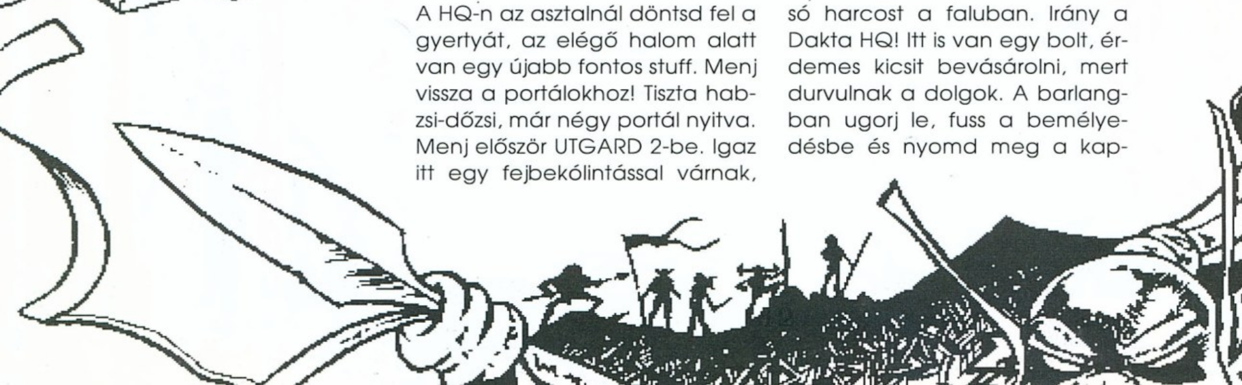
A hét kérdőjellel megnevezett helyen egy rejtvényt kell megfejtened, amihez nélkülözhetetlen a rúnák ismerete. Ezek után



be kell tömnöd a tátogó szájakat, s már meg is van a Ro'Geld harmadik darabja! A druida ligetén keresztül menj vissza a portálokhoz!

Tal Ker'yn. Az istenek otthona. A hat teremben egy-egy feladat vár rád, s a jutalmad egy-egy szimbólum lesz. Ezeket kell a csarnok küszöbére helyezned.





Mira, a fény istennőjének szobájában egyszerű kis labirintus vár. Hipp-hopp megvan az első jelkép. Jarok, a gyengék védelmezője két "párbajjal" leckéztet meg. Mirin, a halál istennője. Hogy hozzá bejuss, meg kell halnod! Itt nemcsak a szimbólum, hanem több hasznos stuff is vár; az epel rúna, Mirin koronája és egy remek fegyver /Osk axe/. Az istennő természetesen mindkettőtök életét visszaadja. Andert már ismerjük, de a két szép szemünkért ő sem adja oda jelképét.

Egy logikai feladatot tartogat a számunkra. Békés helyszín, kellemes agytorna. Ketar, a lég istene. A felhők között fogsz barangolni, teleportok segítségével. Feltétlenül szedd össze a tükörpajzsot, a sisakot és persze mindent amit látsz. Siri, az igazság istennője. Hozzá csak Mirin meglátogatása után érdemes bejönni. Tedd a Halál Úrnőjének koronáját a fejre, majd lépj a körbe. Ha tetteid megnyerik Siri bizalmát, megkapod amit akarsz.

A csarnokban tedd a tükörpajzsot a sugár útjába, majd vedd fel a Ro'Geld negyedik darabját. Most menj vissza Anderhez! Ő megmondja, hogy a továbbiakban mit kell tenned. Mielőtt visszatérnél saját birodalmadba, keresd fel Karielt! Add oda neki a természet istenének jelét! Az erdőben rejtőző járaton belépve titkos helyre jutsz. A teknős hátán utazhatsz a szigetre. Itt megtalálod az utolsó tűzmanót. Az amulett segítségével magaddal tudod vinni őt, hasznos segítőtárs lesz!

Menj vissza a Te világodba, s lépj be a furcsa, csontváz alakú, villogó szemű portálon. A tűzmanó átsegít a láván. Szedd össze a sárkányfogakat, majd lépj be az ajtón! A Hakratok meg nem szűnő támadása mellett kell tovább haladnod, de az Osk fejszével ez nem lesz gond. Lépj be az emeleti ajtón, s etesd meg a tátogó fejeket. Innen az út teljesen egyirányú, árnyharcosok sora támad rád.

Hamarosan rátalálsz Helára, Loki lányára. Mit ne mondjak, nem túl igéző a hölgy. Lőfegyverekkel nem tudod megtámadni, a közelébe lépni halálos. Sajnos az ajtón egyelőre nem jutsz be, valamit kéne tenni... A jobb oldali falon titkos kapcsoló van, mögötte ajtó nyílik. Lépj be és dobj egy-egy sárkányfogat a körökre. A teleportálás után keresd meg a sárkány szemét! Illeszd a helyére! A mágikus körrel visszamehetsz az előző helyszínre, de felesleges. Menj tovább a labirintusban, a trófeák folyosójáról már Loki trónterme nyílik. Itt kellemetlen



meglepetés várja azokat, akik azt hitték, hogy egy kis csata után itt a vége, fuss el véle...

Sho Ker'yn. Mintha azt mondták volna, hogy csak a mazochisták jöjjenek ide! Püff neki. A csuklyások leverése után /vagy helyett/, keresd meg a falon a titkos ajtót, majd haladj tovább. A vibráló mintákkal teli teremben a lila ábrák sebeznek, a sárgák visszaraknak a kezdéshez. Az átkeléshez sok sikert! A nagy kapu feltárulásához le kell győznöd saját másodat mindkét főhőssel.

A szobrok melletti termekben kell helyt állnod Urshával és Heimdallal. Itt fognak pórul járni azok, akik csak az egyik karakterrel mentek, vagy nem használtak kellő számú varázslatot. Ha nem elég magasszintű a két főhős, bizony itt könnyen elvé-



rezhetsz! Sajnos ha átjutottál ezen a próbatételen, még akkor sem vagy túl a nehezén... A kútnál két irányba mehetsz. Balra nem kisebb feladat vár, mint a Ro'Geld visszaszerzése. Ha megvan, menj vissza a kúthoz, irány a másik út. Ashokhoz hozzá kell vágnod az amulettet, hogy tovább juss (mire én erre rájöttem...). A kapun kilépve újra a portáloknál találod magad. Loki bősz támadását könnyen visszavered, majd ledobod őt a mélybe...

Huh, ezen is túl vagyunk... Asgard ismét megmenekült. Sajnos a záró képsorokat többszörös próbálkozás után sem tudtam megnézni, rendszeresen kifagyott. Ez úgy általában jellemző volt Sho Ker'yn világában. Kár, szívesen megnéztem volna! Elég szomorú, ha az eredeti game is elvérzik olykor-olykor, persze az is lehet, hogy csak engem nem kedveltek az istenek... Ettől eltekintve a program nagyon jó, kiemelkedő a grafika, talán még megbocsátható a disc csere-bere. A zene és a hangeffektek nem nyújtottak különösebben nagy élményt, többet vártam. Szép volt, jó volt, köszönöm, ennyi.

Lily



FATE

Egy jó öreg kalandprogramot szedtünk elő a feledés homályából, ámbátor a program mai napig megállja a helyét az ebbe a kategóriába tartozó programok helyett. A cikksorozatot remélhetőleg minden kalandot szerető Amigás szívesen fogadja majd.

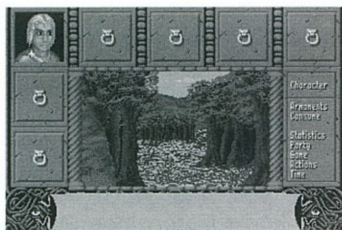
Hardware igény:
A500, 512 KB RAM

99 %

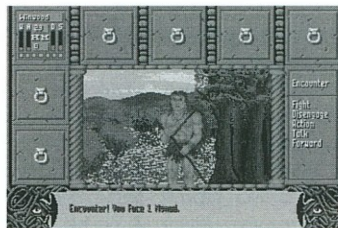
RELINE
SOFTWARE
AMIGA

FATE

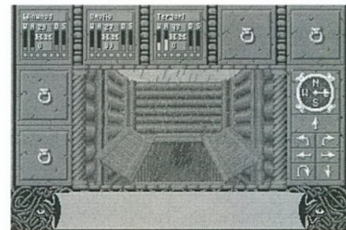
Kitartó olvasóink még emlékezhetnek rá, hogy valamikor 1992 őszén már elkezdtünk egy FATE leírást. Ez eléggé el nem ítélhető módon abbamaradt, pedig a FATE a legjobb szerepjáték, ami valaha is megjelent. Ezt felelősségem teljes tudatában jelentem ki, senki sem áll buzogánnyal a hátam mögött. Tudom sokan felhördülnek erre a kijelentésemre, de ez a teljes igazság. Nem mondom, vannak részek, amin lehetett volna még csiszolni, gondolok itt a tárgyak kezelésére, harcrendszerre, fejtörőkre, grafikára. A program egészét tekintve azonban



magasan ver minden szerepjátékot. Ez az a program, amiért a PC-sek a lelküket kitennék, csak hozzájussanak. Sajnos ez lehetetlen, ugyanis a legjobb RPG anyagilag akkora bukás volt, hogy a Reline cég meg is szűnt létezni. Ez a kis német csapat nem volt anyagilag úgy eleresztve, mint a nagy software házak és nem költött eleget reklámra. Az AMIGA verzió után már nem volt lehetőségük megcsinálni PC-re és Atarira. A Beholder sorozatot kedvelők ne is üljenek neki ennek a kalandnak. Ezt nem lehet egy-két hét alatt végigvagdalkozni, első nekifutásra 170 óra volt a tiszta játékidőm. Statisztikát vezet a program szinte minden cselekvésünkről, hányat léptünk a játékban, levert szörnyek száma, tiszta játékidő (visszatöltések nélkül), mennyi ideje vannak a csapatban a tagok stb. Talán ez az egyetlen szerepjáték, aminek olyan jól sikerült a védelme, hogy nem sikerül megtörni teljesen (halkan jegyzem meg, hogy ez lehet az oka a viszonylagos ismeretlenségnek), annyit tudtak megcsinálni, hogy a lemezeket másolhatóvá tették. A password nimfát már nem sikerült kiiktatni és ezen kívül van néhány érdekes ábra a kézikönyvben, ami igencsak megkönnyíti az előrehaladást. (Stone Guardian, nem kell felásni egész szinteket rejtett kapcsolók után.) Aki csak hasára üt a védelemnél, azt kínos meglepetés érheti a későbbiekben, minden ok nélkül kővé változik a csapata, elhaláloznak idő előtt, a programozók feje kerül a karakter helyére. A játék gyári verziója 2 azaz kettő db lemez!! Sima



500-on és 1200-en is fut, nem felejtették el a HD install opciót sem. Kezelése borzasztó egyszerű, lehet a numerikus billentyűkkel rohangálni, kell ennél több!? A feladat is rendkívül összetett, rengeteg dungeont kell felderíteni, barlangvasutat beindítani, varázsbot összerakása, segítőtársak kiszabadítása. Ezeket a küldetéseket a városok lakóitól szerzett információk alapján teljesíthetjük. Hatalmas a játéktér ahol kalandozhatunk, 4 nagyváros (Larvin Cassida, Valvice, Katloch) és 5 falu (Laronnes, Perdida, Fainvil, Pirate Rock, Mernoc). Aztán még van egy óriási vadon temetőkkel, szobrokkal, erdőkkel és egy hatal-

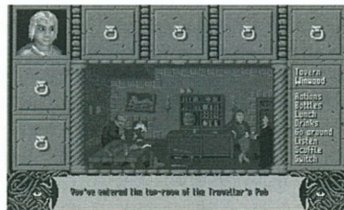


mas óceán vagy 100 szigettel. Sajnos nincs automata térképezés, de semmi ok a csüggedésre, folyamatosan fogjuk közölni a térképeket is. Nem beszéltem még a 4 nagyváros alatt meghúzódó labirintusrendszerekről. Mindegyik 7 szintes és tele van mágikus tárgyakkal (és persze az azokat védő szörnyekkel). A városokban betérhetünk kocsmákba piálni, pihenhetünk a fogadókban, okosodhatunk a Guildekben, vásárolhatunk a kovácsnál és a boltokban, pénzt rakhatunk a bankokba, meggyónhatjuk a bűneinket, utazhatunk a barlangvasúttal és gyógyulhatunk a templomokban. Van egy pár lehetőség ugye? Rengeteg mindent el lehetne még mondani így hirtelen, de azt hiszem jobb lesz, ha elkezdem a leírást, és majd ha olyan helyre érek, akkor kitérek a részletekre. Winwood a legszebb éveiben békésen él-

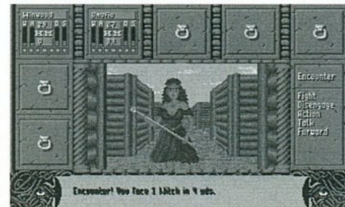
degélt a kis lemezboltja jövedelméből az ötödik út sarkán. Ha valaki megkérdezte volna tőle mi is az a kalandozó, lehet nem tudott volna érdemleges választ adni. 1932-ben már igen előrehaladott állapotban volt a technikai fejlődés és a sötét kö-



zépkor minden nyomora már csak történelem. Egy gyönyörű áprilisi délután iszonyú fáradtság vett erőt rajta. Gyorsan bezárta kis boltját és ledőlt aludni. Álmában egy titokzatos öregembert látott, aki furcsa szavakat mormolt és különös mozdulatokat tett a kezével. Hirtelen egy másik alakot is megpillantott, aki egy vörös, ragyogó kapu felé sodródott a semmiben. Saját maga volt. Mikor elérte a kaput az öreg még egyszer ránézett s eltűnt. Winwood egy fogadóban tért magához, ami leginkább a kosztümös filmekben látottakhoz hasonlított. Rövid kérdezősködés után kiderítette, hogy egy a Földdel párhuzamos világba került át, ahol a fejlődést nem a technika, hanem a mágia biztosította. Szüksége volt egy kis magányra, ezért gyorsan elhagyta a fogadót. Az úton a távolban lovasokat látott közeledni, ezért gyorsan elbújt a bokrok között. A fegyveresek távozása után a fogadóból már csak üszkös romok maradtak. Valóságos vérfürdőt rendeztek és egy titokzatos, világok között utazót akartak mindenáron kézrekeríteni. A biztonság kedvéért Winwood az éjszakát egy magas fán töltötte. Éjfél felé járhatott, mikor megjelent az első farkas. Egész éjjel a fogadó környékén kutattak valami után. Reggel egy magányos lovas érkezett a romokhoz. Winwood végső elkeseredésében integetve rohant felé. Még egy ilyen éjszakát nem bírna ki. A lovas nyugodtan szemügyre vette, majd intett neki, hogy kövesse. Egy csendes, jól elrejtett völgybe vezette, ahol egy kicsiny torony állt.
Ez volt Naristosnak, a házigazdának az otthona. Elmondta, hogy tudott a titokzatos utazó jöveteléről. Beszélt arról, hogy mások is érkeznek a párhuzamos világokból, de azok mindig szabad akaratukból. Winwoodot valószínűleg egy helybéli mágus, Thardan hozta ide. Szerencsére valami hiba csúszhatott a varázslatba, mert különben már régen bilincsben ülne egy tömlöc mélyén. Van valamilyen különleges tulajdonsága Winwoodnak, amit fel akar használni ez a gonosz varázsló. Egyetlen dolgot tehet csak, el kell mennie a városba, csapatot toborozni és szembeszállni Thardannal. Sok szerencsét Winwood, szükséged lesz rá. Naris-



tos tornya mellett álldogálunk. Minden szerepjátékban a legnehezebb rész a kezdés (persze egyben a legszebb is). Próbáljuk megkeresni még egyszer a fogadó maradványait és keressük meg a környékén elszórt fegyvereket és felszerelési tárgyakat. Nem szabad egyedül sokat időzni a szabadban ezért sürgősen keressük meg a Larvin felé vezető utat és menjünk is be a városba. Következő lépésünk legyen egy ütőképes csapat összehozása. Nem mindegy, hogy kik a csapat tagjai. Mindenféleképpen vegyünk fel egy enchantert (enchantress). Van neki egy flare varázslata, ami megmutatja az illúzióajtókat a labirintusban, enélkül igen hamar el fogunk akadni. Kell egy warlock is, aki támadó varázslatok arzenáljával van felszerelve. Én egy monkot is szükségesnek tartok a gyógyítás miatt. Egyébként is nagyon jól fejlődik és harcban is elég megbízható. Hasznos még egy witch is, különösen ha mágikus hallás képességgel rendelkezik. Pellus barátom esküszik egy mutáns barbárra vagy lovagra. Én nem vagyok túl nagy véleménnyel róluk, de az igaz, hogy piszok erősek és kiváló harcosok (nem tudnak viszont varázsolni). Maradt még egy hely üresen, kit is vegyünk még fel? Természetesen Toronart. Ő egy 19-es szintű warlock, aki Larvin alatt egy kis erdő közepén éppen most hal meg (kí-



váncsi lennék mi volt a halálának oka). Semmi ok a pánikra, csináljunk a boszorkánnyal néhány erőitalt és a monk warpower varázslatával nyomjuk fel a lovag erejét 50 fölé. Így már elég erős ahhoz, hogy kiszedje Toronar hulláját a gödörből. Vizsgáljuk meg a halottat és vegyük fel a csapatba (join). A városban egy néhány ezer piaszterért feltámasszák és máris velünk van egy kemény mágus. Így már kicsit megerősödve keressük meg Larvintól északra a sziklák között Winwoodnak a jégkardot. Ez a kis kedves fegyver egy egész csoportot végigver és ráadásul még fagyaszt is. Érdemes még bóklászni a vadonban egy kicsit, van néhány varázstárgy elrejtve. Ha valamelyik varázstudó szintet lép, akkor rögtön térjünk be egy Guildbe és vásároljuk meg a következő varázslatát (allocation). Növelhetjük valamely tulajdonságát is (improvment), de nem nagyon érdemes, ugyanis sok pénzbe kerül és később sokkal jobb



Guild-eket találunk (5 erő egy fejlődéskor). Az icesword-dal és Toronarral felszerelkezve már bátran lemehetünk az első dungeonba. Három lejárat elérhető ezen a szinten. Az egyik a menekülő lépcső. Abban az esetben hasznos, ha nagyon cefetül áll a csapat és gyorsan a felszínre akarunk jutni. A második lejárat a Lich's Inn fogadóban van az egyik szobában elrejtve. Ezt az infót egyébként az utcán beszélgetve szedtem össze. A harmadik, a víz mellett egy illúziófal mögött van. Menjünk le itt. Nincs sok kedvem idegenvezetést tartani a labirintusokban, csak a fontosabb, illetve nehezebb részekre térek ki. A térképek segítségével különben sem ördöngösség keresztüljutni. A katakomba második szintjén találunk egy nagy sziklát a földön, ami csak az egyik kapcsoló meghúzása után teszi szabaddá a lejáratot. Itt lent sem árt ha a kardunk helyett néha a szánkat is használjuk, kellemes fegyverek rejtekhelyeire kaphatunk utalást. A harmadik szintről fel kell menni ismét a másodikra, azonban már másik lépcsőn. Jussunk egy szinttel ismét feljebb és keressük meg az egyik feljáratot (nem a southern exit). Egy halom haramia fogad a felszínen és a leverésük után felvehetjük a csapatunkba az áldozatukat, Marinát. Nem tudom kinek árthatott ez a 13 éves kislány, de csúnyán elbántak vele. Sebaj majd a templomban feltámasszák. Most már mehetünk tényleg a déli kijárathoz. Ez Mulradin, a bölcs druida otthona. Állítólag ő tudja miért nem működik a barlangvasút. Rövid keresgélés után rá is találunk. Elmondja, hogy egy gonosz mágus, Miras Athran tartja fogságban a vonatot mozgató árnyékszellemeket. Nem lehet sem fegyverrel, sem mágiával elpusztítani. Az egyetlen hatásos ellenszer egy abszolút tiszta ember érintése, kinek kezéhez még nem tapadt vér. Marinára pontosan illik ez a leírás, úgyhogy addig SOHA ne üssünk meg vele senkit, amíg meg nem találjuk a varázslót. A dolog azonban nem ilyen egyszerű, MIras Athran halálakor a fogságban tartott szellemek is elpusztulnak. Ennek megakadályozására kell megszerezni Gathalak botját, a központi szigetről. Most kell elvergődni a LIch's Inn fogadóba és kibérelni az utolsó előtti szobát. A kék kristályok mutatják a helyes irányt. Sok-sok mászkálás után felérünk a központi szigetre. Egyébként itt van az egyik rejtett arany kapcsoló, ami csak akkor jelenik meg, ha a 4. szinten helyes sorrendben meghúzzuk az elásott kapcsolókat (ott vannak elrejtve, ahol egy papírtekercsen a Map 1-6-ra hivatkozik, a gyári kézikönyvben megtalálhatóak ezek a térképek). Ez kapcsolja be a közvetlen teleportokat a déli sziget, a város és a palota között. Itt található még az egyik legolcsóbb Mage Guild is. A királyi archmage, Tinius, hivatalosan is megbíz a Cavetrain beindításával. Elmondja a bot lelőhelyét és a Stone Guardianon való átjutás módját. Vágjunk neki ismét a labirintusnak. Most már le kell küzdenünk magunkat a legalsó (7) szintre. Egy nagyon sötét lyukat találunk az egyik falban. Az ezen a szinten talált bátorság (valor) italt itassuk meg a witch-sel, mert különben nem hajlandó bemenni a sötétbe. Amint eltűnik menjünk el onnan, majd később csatlakozik a csapathoz. A boszorkány meg közben aktivál egy kapcsolót, ami az inaktív teleportot hozza működésbe. Ezen a részen is van egy keresgélős kapcsoló trükk, ha nem húzzuk meg őket akkor nem jutunk ki MIras Athran szentélyéből. Az ajtaja előtt Marinának adjuk oda Gathalak botját és csak egyedül küldjük be a varázslóhoz. Miras Athran annak rendje és módja szerint kipurcan és a bot segítségével megmentjük a szellemeket is. Nem marad el a jutalom sem, Marina 11 új varázslatot kap, de a többiek sem maradnak hoppon. Keressük meg a másik lyukat és szedjük ki szegény, holtfáradt boszinkat. Nincs más dolgunk, mint megkeresni Gathalak termét és mindenhol használni a botot. Ezzel bekapcsoltuk a kifelé vezető teleportot. Ajánlatos visszamenni a főmágushoz a szigetre. A jutalmunkra egy kicsit várnunk kell, de megéri, mindenki vehet rajta egy havi bérletet. Engedélyt kapunk továbbá Alarian Oltárának használatához. Mulradin szigetén van a lejárat az oltárhoz. Van egy csillogó kapcsoló a hatodik szinten. Ezt meghúzva egy közvetlen teleportot létesítünk az Oltárral. Szükség is lesz rá, mivel a játék során többször is vissza kell jönni ide fejlődni. Egyenként menjünk az oltárhoz és térdeljünk le. Nőnek a tulajdonságaink és a varázslók új spelleket tanulhatnak. Van még az első szinten egy érdekes hely. Egy kötél lóg le a mennyezetről. Másszunk fel Marinával (ő a legkönnyebb) és nyomjuk meg az ott található kapcsolót. Egy csapóajtó nyílik meg a csapat alatt és lezuhanunk az alsó szintre. Kedves kis hely ez is, csak úgy hemzseg a szörnyektől. Az északi felében van egy teleport, ami elvisz Gord termébe. Itt bukkanhatunk rá ennek a legendás harcosnak a felszerelésére. A baltája, a sisakja és a páncélja van itt elrejtve. Érdemes az összes mágikus tárgyat összegyűjteni, mivel ezek igencsak megnövelik a túlélési esélyeinket a játék folyamán. Most, hogy már működik a barlangvasút próbáljuk ki. Ne felejtsünk el havibérletet váltani, ugyanis ahogy a tábla mondja: a potyázókat megeszik. Nem mindegyik állomás falu vagy város, előfordul, hogy a vadon kellős közepére tesznek egy megállót. Folytassuk tovább az információgyűjtést. A kaland folytatása a következő hónapban lát napvilágot (hol hallottam már ezt). Most néhány kiegészítő információt szeretnék még közreadni. Csaták után néha találhatunk különféle mágikus tárgyakat. A mirror.a sling, a holy mortar, a warpipe, a flamewand több-kevesebb sebet okoz az ellenfeleknek. A fluff megszállottá teszi az ellenfelet, az eviltowel őrültté, a dragonwand kővé változtat, a jaggalak mérgez, a stonewand is kővé változtat, a masterwand egy halálos ütést visz be, a bogwand megőrjít, a witherwand pedig megöregít. Érdemes még megismerkedni a játékban szereplő fajokkal is. Az idők kezdetén a párhuzamos világokban is hozzánk hasonló emberek éltek. A hatalmas mágusoknak azonban szükségük volt olyan rabszolgákra akik erősek voltak, s



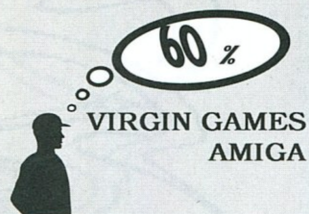
így jól bírták a munkát, és egyben nem túl intelligens egyedek, hogy ne ismerjék fel helyzetük sivárságát. Elkezdődtek a kísérletek, mely majdnem az Egyensúly felborulásához vezetett. Rögtön be is tiltották ezeket a kísérleteket, azonban az 'eredményeket' már nem lehetett eltüntetni. Kialakultak az új fajok. Az egyik legfontosabb faj még mindig az ember. Bármilyen foglalkozást űzhet, nincsenek speciális tulajdonságai, de semmilyen hátránnyal sem rendelkezik. A zarakok nagyok, erősek és buták. Nem szeretik a mágiát, jobban bíznak a testi erejükben. Roppant bizalmatlanok más fajokkal szemben. A bes zarakok az emberek és a zarakok leszármazottai. Kezdetben számkivetettek voltak, mára azonban már kialakult a saját társadalmuk és kultúrájuk. Ugyanolyan erősek mint zarak őseik, azonban jóval intelligensebbek azoknál. Ideális zsoldosok. Az óriásokat eredetileg rabszolgáknak tenyésztették ki. Nem túl jók harcosnak, mivel lassan mozognak és esetlenek. Ellentétben a zarakokkal az óriások kedves lények, mindenhol találkozhatunk velük. A moronok a legokosabb lények a kontinensen. Állandóan fejlesztik magukat és mindenféle fizikai munkát elutasítanak. Kívülről törékenynek tűnnek, de ne feledkezzünk meg a mentális erejükről. Etikus lények, mindenféle fegyver használatát elvből elutasítják. A ter moronok az emberek és a moronok utódai. Külsőre az emberekre hasonlítanak, de örökölték a moronok okosságát. Remek varázsló-harcos osztály válik belőlük. A moronok leszármazottai a pheydek. Ők a legjobb természetűek. Járják a világot és segítenek a rászorulókon. Legtöbbször fairy és druida alakban találkozhatunk velük. A törpök és gnómok félresikerült kísérletekből származnak. Nagyon rossz természetük van, állandóan csak azon jár az agyuk, hogyan tolhatnának ki a másikkal. A csapatunkban ha van ilyen az igen hasznos lehet, ellenkező esetben kerüljük el őket nagy ívben. A démonokon lovagló errineket a legsötétebb fekete mágiával hozták létre. Külsőre teljesen olyanok mint az emberek, de van valami a tekintetükben amitől a hideg kirázza a legtöbb lényt. Magányos farkasok, akik az éjszakát járják áldozatra lesve. Kiváló harcosok, mesteri a támadó varázslatoknak és remek reflexekkel rendelkeznek. Felbecsülhetetlen értékű csapattagok. A laurinok szintén a fekete mágia teremtményei. Soha nem tudjuk, hogy valódiak-e vagy illúziók. Bámulatosan tudják változtatni alakjukat, végső esetben akár láthatatlanná is tudnak válni. A mutánsok nem egy különálló faj, hanem a maradék, ami a fent említettek közé nem sorolható be. A legkülönfélébb képességekkel rendelkeznek, nem túl intelligensek és rettentő csúnyák. Összesen 28 lény fér be a négy csapatba. Szerény véleményem szerint teljesen felesleges egynél több csapatot indítani. Aki feleslegessé vált, attól nyugodtan vegyünk érzékeny búcsút. Kezdetben rá kell venni a lényeket, hogy beálljanak a csapatba, legkönnyebben a magányos alakok kaphatóak. Néhány száz piaszter már megszünteti a varázstudók ódzkodását és néhány dicsérő szó jót tesz a harcosok önérzetének. Tele van meglepetésekkel a program. Az egyik kedvenc poénom az volt, amikor egy kártyalapot találtam a földön, a Hollywood Poker Pro játékból. Ráklikkeltem és a csapattagok között megjelent egy félmeztelen hölgy a kártyalapról. Az égvilágon semmire nem lehetett használni, úgy látszik a Reline fiúk szórakozni akartak egy kicsit. A játék elején, amikor Winwood egyedül van, a program könnyített módban fut. Mihelyt összegyűjtünk egy kis csapatot, megszűnik a könnyítés. A kutak pozícióját mindig jegyezzük fel. Egy könnyen megközelíthető gyógyító kút, ami a varázspontokat is visszaállítja a siker záloga lehet. Néhány szó a harcról. Az általam oly kedvelt körökre bontott harcrendszer található a játékban. Legelőször természetesen a varázstudókat szedjük le, majd utána a gyengébb harcosokat. Mélyebben fekvő dungeon-okban található zöld rovarlények ellen minél gyorsabban vessünk be nehéz tüzérséget (hellfire). Ők azok, akik egy körben az összes karakterünket végigköpik és egyben meg is fertőzik. Fertőzött és mérgezett karakter HP-ja és varázspontja nem növekszik automatikusan. Szedjünk össze minél több melee fegyvert (icesword, medusastaff, crim whip, Gord's axe), ezek mindenkin csapnak egy egészségeset. A távolsági harchoz igen jól használhatók azok a mágikus fegyverek, melyek eldobás után visszatérnek a kezünkbe (Gord's axe, magic axe, crimstaff). Az enchanter block varázslata felfogja a támadások 75 %-át. Vannak durva ellenfelek (goron wisard, black abbot, ancient mage), akiket csak akkor lehet fegyverrel agyonverni, ha már a fél party-t kiirtották. Ne várjuk ezt meg! Ha Toronar-nak elég magas a magic power-ja, akkor egy valkyrie revmagic varázslatával könnyedén elintézhetjük őket. Ne nagyon engedjük elhalálozni sokszor a karaktereket, ugyanis hét haláleset után elhagyják a csapatot (Toronar esetében ez pedig igen érzékeny veszteség). Ennyi lenne erre a hónapra a tippekből. Viszlát szeptemberben! Az addig felmerülő kérdésekre soron kívül válaszolunk.

Tímea & Mocsy

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

A program segítségével betekintést nyerhetünk az ütközési teszteknél használatos próbabábuk viszontagságos életébe. Jobbíthatunk sorsukon, ha kiszabadítjuk fogságából a dummik Einsteinjét.

Hardware igény: AMIGA 500-1200

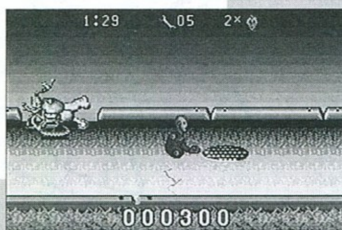


VIRGIN GAMES
AMIGA

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

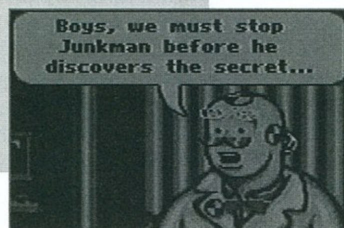
Kezdetben...

Van valahol egy különös, furcsa világ. Persze csak nekünk lenne különös, az ott létező teremtményeknek - nevezzük őket dummiknak- még csak eszükbe sem jut, hogy lehetnek más világok

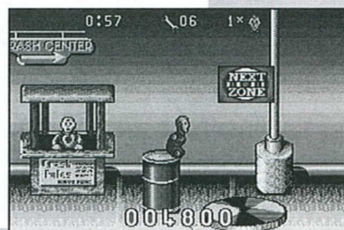


is, ahol talán még sajnálnák is őket furcsa életmódjuk miatt. Bár inkább irigykednünk kellene, mivel ott, ha teszem azt beteg valaki, egyszerűen eldobják a beteg (vagy teljesen használhatatlanná vált) testrészt, és egy új, tökéletesen funkcionáló darabot raknak a helyébe. Az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy ezek a "lények" nem tartoznak a szerves alapú élőlények egyik fajtájához sem. Itt, a mi világunkban nem is tekintik őket érző, gondolkodó egyedeknek, hanem csak kísérletezésre, és veszélyes (az emberre általában halálos) szituációk tesztelésére használják fel őket.

Ám térjünk vissza az ő világukba.



Éppen egy izgatott beszélgetés közepében találjuk magunkat. Egy idősebb dummi beszél két fiatalabbhoz egy T9000 nevű valamiről. Nagyon aggódik, hogy ezt meg fogja szerezni egy bizonyos Junkman. A két fiatal nyugtatni próbálja, ám ekkor hirtelen hatalmas robaj hallatszik, az egész épület beleremeg. A falat áttörve egy jármű tűnik fel. Még meg sem áll, mikor egy alak ugrik le róla. Megragadja az öreget -aki egyébként a híres Dr. Zub-, és magával ráncigálva a félelmetes autóba, eltűnik. Ügyet sem vet a padlón szanaszét heverő végtagokra és fejekre, melyek az előbb még két ifjú dummit alkottak.



Azonban nem kell rögtön elérzékenyülni! Mint említettem, a dummiknak kissé furcsa a testfelépítésük, és így a két ifjú egy kis idő múltán gond nélkül összerakja egymást. Egyikük ottmarad őrködni, a másik pedig az elrabolt professzor nyomába ered.

Hát ez a történet. De nincs még vége! Vajon odaér-e a megmentő, mielőtt Dr. Zub elárulja Junkmannek a titkát? A story folytatásához mindenekelőtt egy Amiga, egy monitor és egy joystick szükséges. Azt még elárulom, hogy mit is jelent a "crash dummi": azokat a próbababákat nevezik így, akiket autók ütközési tesztjeinél használnak. A Virginnél úgy látszik aludtak egy kicsit,

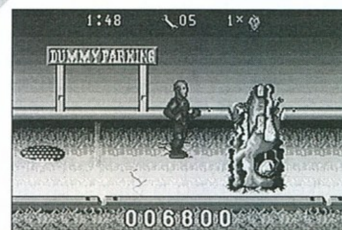


és pihent aggyal ezeket a bábukat választották új játékuk szereplőinek.

Ez a pihent agy az egész játékon meglátszik. Már az első pálya is mosolygásra késztet, hiszen egy, a dummik számára létesített parkolón kell keresztüljutnunk bábunkkal. A járművek stílusosan félig a földbe fúródva parkolnak, természetesen totálkáros állapotban. Az ellendummikat kétféle módon semmisíthetjük meg. Első a szokásos ráugrálásos módszer, de dummink csavarkulcsokat is képes magából kilőni (vagy köpni. Ki tudja, milyen is lehet egy próbabábu anyagcseréje?). Persze nem lehet végtelen sokáig leköpködni az ellent, a csavarkulcs fogy, de pótolható a pályákon. Találunk még (többek között) csavarhúzókat is, ez egy szinttel "visszacsinálja" a sérülésünket.

Ám a legpoénosabb az animáció! Először két lábbal futunk, sérülés esetén egy lábas ugrálás következik, majd "háborús veterán" stílusú kézenjárás, alfelünkön való pattogás, és csak ezután esünk szét teljesen.

Értékelésem a programról eléggé vegyes. Az ötlet nagyon tetszik, végre valami új, semmi eddigi főhőshöz nem hasonlítható figurával kell nyomulni. A sérülés megoldása pedig kifejezetten korszakalkotó. Amin fanyalgok, az a grafikai kidolgozottság. Az Amigákból többet is ki lehet hozni (pl. többszintű scroll). Az animáció viszont jó, lendületes, dinamikus. Irányítani is könnyű, nem kell annyit szidni a joystickot. Summa summarum: ha egy ötletes, kicsit közép-



szerű játékra vágysz, ami azonban kellemesen játszható, áldozz némi pénzt az Incredible Crash Dummies™-re!

M.D.Jon

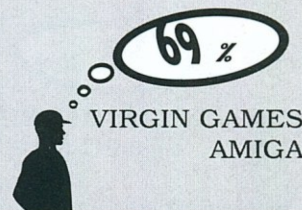
Ui.: Míg meg nem mentjük, a profnak legalább van ideje törnie a fejét a Nagy Kérdésen, mely a dummikat annyira izgatja: mi volt előbb, az autó vagy a dummi?!

Apocalypse

APOCALYPSE

A téma oly sokszor lett már feldolgozva, hogy elég nehéz igazán nagyot alakítani ebben a műfajban. Mindenesetre nem rossz az anyag.

Hardware igény:
A500/+, A600, A1200
1 MB RAM



VIRGIN GAMES
AMIGA

Ha valaki még emlékezik anno a C-64-es időkre, akkor talán ismerősen cseng a név. A programban hason nevű őséhez igazodva (gondoljatok csak F. F. Coppola filmjére) ismét egy helikoptert irányíthatunk. A cél természetesen az ellenség kiirtása, és fogságba esett társaink kiszabadítása. A játék több küldetést tartalmaz, amit sorban kell teljesítenünk. Sajnos a programban nincs megoldva a password-os pályaugrás, ezért elég nagy kitartást igényel a végigjátszás.

Az első pálya csak bemelegítés, de utána fel kell kötni a gatyát! A küldetésekről annyit, hogy minden pályán X db embert kell megmenteni, de kisebb áldozatok azért megengedettek (pl. az első szinten 25 emberből legalább 20-at ki kell hozni). Ellenkező esetben vége a játéknak.

A képernyőn gyakorlatilag minden információ megtalálható. A középen felül látható nagy szám a megmentett társak számát jelzi. A kép jobb oldalán a muníció mennyisége látható. Felülről lefele haladva lángszóró (vagy mi?), hőkövető rakéta, normál rakéta és taposóakna.

A lángszóró gyakorlatilag minden nagyobb ellenfél ellen jó (ha jó), a hőkövetős rakéta a légi célpontok ellen kitűnő, a normál rakéta a földi célpontok ellen használható, végül a taposóakna az ellenséges rohangáló emberkékre bír hatni (vigyázat, a saját embereink sincsenek páncélozva!). A muníció fogyása esetén az égből potyogó utánpótlás felvétele ajánlatos. Sajnos max. 10 egység lehet mindegyikből, ami néha kevésnek bizonyulhat. Ezek mellett persze van egy gépágyúnk, amihez unlimited mennyiségű lőszer áll rendelkezésre.

A kép bal oldalán levő ikonok felülről lefelé haladva a következő jelentéssel bírnak.

Emberke - ennyi ember van a heliben (max. 6, ill. 3).

Kereszt - a harctéren lévő sebesültek száma (ők még menthetők).

Sírkereszt - akiket már nem menthetünk meg.

Kis heli - életeink száma.

A játék tulajdonképpen annyiból áll, hogy kimegyünk a harctérre és sorban szétlőjük a kunyhókat. Ha zöldmezes játékos jön ki a kunyhóból azt lekaszáljuk, ha fehér, akkor felszedjük és visszavisszük a HQ-ra. A zöldmezesek néha kézi rakétavetővel is tudnak rendelkezni, ezeket soron kívül kell likvidálni, ellenkező esetben hamar leszállásra kényszerülhetünk.

Tapasztalataim szerint a program nem variálja, hogy milyen színű emberkék futnak ki egy adott épületből. Tehát ha megjegyezzük, hogy melyikben voltak a mieink, akkor a következő játékban a többit már nem kell bántani. Néha az emberkéink a csata hevében megsebesülhetnek. Ekkor a kereszttel jelzett sátor melletti leszállónál szanitéceket vehetünk fel a gépre, akik hordágyat is hoznak magukkal. Ha a sebesült mellett leszállunk, akkor a szanitécek kiszaladnak, felveszik a sebesültet és beviszik a gépbe (általában ilyekor jön egy ellenséges heli és lekaszál mindent). Tehát előtte alaposan körül kell nézni. Mielőtt bárhova leszállnánk, várjunk egy kicsit, mert úgyis jön egy(egy-két) ellenséges heli és nem nézik jó szemmel a tilosban parkolást. Egyébként egy sebesült fél karral vagy fél lábbal ugyanolyan 1 db megmentett embert képvisel, mint a többi egészséges. Tehát ha nincs már több megmentendő ép, akkor marad a sebesült (darab - darab, csakhogy a létszám meglegyen).

A mentőakció után az EÜ. szolgálatos katonákat ki kell rakni, mert 3 egységnyi helyet foglalnak a gépen.

A házak szétlövésénél vigyázzunk, hogy egyszerre ne lőjünk szét két olyan épületet, ahol saját és ellenséges katonák vannak. Ugyanis a mieink fegyvertelenek, az ellenség meg nem, és szépen belegyapálják az embereinket a földbe.

Összegzésképpen a játék nem rossz, el lehet vele szórakozni egy pár órát, de sajnos olyan nehéz - már a második pálya is -, hogy hamar elkedvetleníti a vállalkozó szellemű játékost.

Sakman



OVERLORD

Ismét egy kiváló program, mely talán egy kicsit más megközelítésben vizsgálja a partaszállást. A szimulátorokat értő emberek szerint igen kiváló módon.

Hardware igény:
386, 2.3 MB RAM, VGA, MOUSE, DOS 5.0

83 %

VIRGIN GAMES
PC DISK

OVERLORD

" Higgye el, Lang, a partraszállás első huszonnégy órája döntő lesz... Németország sorsa ekkor dől el... A szövetségeseknek is, a németeknek is ez lesz a leghosszabb nap."

Erwin Rommel tábornagynak, az 'atlanti falat' védő 'B' hadseregcsoport parancsnokának tiszttársához intézett híres szavai valószínűleg örökre fennmaradnak az utókor számára. A zseniális katona azonban most az egyszer tévedett. A Harmadik Birodalom sorsa már két évvel ezelőtt megpecsételődött és a végzet éppen a szemközti égtáj felől masírozott Berlin felé. A 'Sivatagi róka' számára viszont ez volt az 'Istenek alkonya', hiszen az OKW inkompetens és túl óvatos tábornokainak parancsai következtében hajdani ütőképességüknek már csak töredékét képviselő hadosztályainak a történelem eddigi leghatalmasabb armadájával kellett megküzdenie. Az összecsapás kimenetele így nem lehetett kétséges.



Az OVERLORD -minden idők leghíresebb kódnevű hadműveletének- sikere négy megalapozott technológiai vívmányon nyugodott.

Különleges kialakítású páncélosok, lövegek és gyalogság szállítására alkalmas partraszálló egységeket kellett gyártani, melyek a homokpadra felfutva lehetővé tették a bennük utazó katonák egyszerű partra jutását.

A második a támadó szerepkörben, a nagy számban bevetett légierő volt.

A 'DD', vagy más néven Duplex Drive páncélos, egy egyszerű brit találmány foglalta el a harmadik helyet. Ezek vászonnal borított vázszerkezettel és egy hajócsavarral felszerelt Sherman tankok voltak, melyek a szó szoros értelmében 'kiúsztak' a partra. Támogatásuk nélkül kicsi a valószínűsége, hogy a gyalogság át tudott volna törni a német védelmi vonalakon.

Negyedikként az a brilliáns és agyafúrt elgondolás áll, amely a 'Mulberry'-k létrehozásával a szövetségesek számára megoldotta a kiépített kikötők nélküli utánpótlás-szállítás problematikáját.

Ehhez a négy ponthoz pedig kapcsolható egy ötödik is. Az 'atlanti-falat' nem lehetett átkaroló hadművelettel megkerülni, viszont nem akadályozta semmi az átugrását. A hadművelet kezdeti stádiumában kiemelt szerepük volt a német vonalak mögött ledobott, egy angol- és két amerikai légi szállítású hadosztálynak.



Az elkövetkező oldalakon, mi a második tényezővel fogunk részletesebben foglalkozni.

EGY KIS HELYISMERET:

Az angliai légi csata idején számos bombatámadás célpontjául szolgáló Tangmere légibázison, 1944 áprilisában, már nyomát sem lehet felfedezni az egykor kráterekkel tarkított felszállópályáknak és füstölgő, beomlott hangároknak. Azóta sok minden megváltozott, az épületeket újra építették, modernebb gépek állnak a box-aikban, a pilótákból pedig egyfajta elfojtott türelmetlenség sugárzik. Ki tudja mikor volt a légtérben utoljára német kötelék.

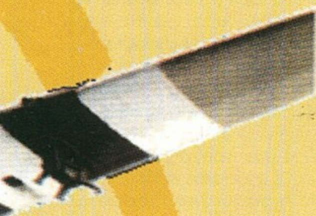
A bejárat mellett, a régi helyére épített őrbódéban **(GATEHOUSE)** kell jelezni az eltávozást **(SAVE, QUIT)**, a bázisra történő áthelyezést **(NEW GAME)**, illetve azt a speciális esetet, mikor a pilóta az őrangyalától még egy esélyt kap **(LOAD)**.



A hálószoába **(BEDROOM)** lehet meghúzódni azokon a napokon, mikor a rossz időjárás miatt törölték a bevetést, vagy valamilyen indokkal letiltották a pilótát. Ebben a helységben található a napló **(DIARY)** is, amibe nemcsak a szerelmének szóló romantikus gondolatokat jegyzi

be az ember. Itt kerülnek feltüntetésre a nap eseményei és a Tangmere körüli lakosságtól származó hírek, pletykák.

A bázison állomásozó három alakulatnak mind külön készültségi helysége **(DISPERSAL)** van, ahol megtekinthető a repülési napló **(LOGBOOK)**, a bevetési jelentés **(COMBAT REPORT)**, a győzelmi tabló **(THE SCORE)** és a figyelmeztető tábla **(NOTICE BOARD)**. Ez utóbbin lehet kérelmezni az áthelyezést egy másik századba, és szintén itt ellenőrizhető a pilóták állapota. A háború ezen periódusának eseményei három pilóta Bill Scott, Jack Goodwin és Sandy Wallace személyén keresztül (3 élet) ismerhető meg. Az Overlord esetében háttérbe kerül a kiválasztott pilótának a 'körülötte forog a világ' státusa. Ezt erősíti meg a repülés közbeni gépváltogatás is. Bár a gépe égve zuhan, az idejében más gépre átnyergelő pilóta sértetlenül térhet vissza a bázisra. Itt tudatosan vonják el a figyelmet a 'kevesekről' a 'sokak érdekében'. Persze nem muszáj osztozkodni a sikerekben, nyitva áll az út az egyéni dicsőség felé.



A parancsnoki irodában **(CO's OFFICE)** kerülnek átadásra a kimagasló teljesítményért járó kitüntetések. A jól ismeret DCS, DFC és az általában posthumus VC mellett néhány meglepetést is feltűzhet a zubbonyára az érdemes pilóta. Egy segédtiszt előzetesen jelzi ha valakinek jelenése van a parancsnoknál, de ez nem mindig jelent előreléptetést. Itt történik a felelősségrevonás is az elkövetett hibákért, valamint itt lehet értesülni a kémektől származó jelentések tartalmáról.

Az irányítótoronyba **(TOWER)** egy-egy független bevetés lerendezésére kell beugrani. A pilóta itt maga határozhatja meg a várható ütközetben résztvevő gépek típusát, számát -és közvetve- az összecsapás nehézségi okát is.

A hadművelet szempontjából legfontosabb létesítmény az eligazítási épület **(BRIEFING ROOM)**. A légierő hírszerzésének tisztjei készségesen szolgáltatnak információt az Overlord hadművelet eddigi eredményeiről **(OVERLORD BRIEF)** és az előkészületek folyamatosan változó állapotáról **(CAMPAIGN STATUS)**, a RAF ill. a Luftwaffe érintett gépeinek **(AIRCRAFT BRIEF)** fontosabb paramétereiről, valamint az egyes célpontok támadás utáni kondíciójáról **(TARGET STATUS)**. Természetesen itt történik a támadandó célpontok ismertetése a bevetések előtt **(TODAY's BRIEF)**.

NAVIGÁLÁS CAEN FELETT:
Az eligazításon kapott térképen fel van tüntetve a szektorban található minden fontosabb objektum. A vasútvonalak feketével, a felszíni célpontok pirossal vannak jelölve. A villogó kép pont a saját gépet, a világoskék a szövetséges-, a rózsaszín pedig a Luftwaffe egységeit jelzi: A mozgó felszíni célpontok esetén használt szimbológia a piros pont.



CÉLOK & CÉLPONTOK:
Hitler 'Westwall'-jának áttörése kizárólag három feladat eredményes teljesítésétől függött. A levegő feletti ellenőrzés volt a hadművelet sikerességének legfontosabb előfeltétele, így először a Luftwaffét kellett eltávolítani Normandia égboltjáról. Ez a feladat oly annyira sikeresen végződött, hogy a nyugati fronton '44 áprilisa és júniusa között a szövetséges kötelékek 1,858 német harcigép lelövését könyvelhették el. Ennek tükrében talán már nem jelent meglepetést, hogy nyugaton a tengelyhatalmak 1944 június 6-án, összesen 153 bombázóval és 152 vadászgéppel rendelkeztek. Az egyenlőtlenség még riasztóbb, ha összevetjük a Luftwaffe ugyan ezen a napon repült 319 bevetését a szövetséges légierők 12,494-ével, amihez még 1,730 -szállítógépekkel teljesített- misszió adható. (Az első sikeresnek tekinthető német légitámadást, siklóbombákkal felszerelt Dornier 217-esek hajtották végre a június 7-éről 8-ára virradó éjszaka.)

A csapattestek mozgásának gátlásával drasztikusan csökkenthetővé vált a Wehrmacht reakcióideje és harcképessége. Ezt pedig elsősorban az úthálózat, hidak, vasútvonalak és rendező-pályaudvarok támadásával lehetett elérni. Ez volt a második feladat. Azonban arra is kellett ügyelni, hogy a bevetések profiljából az ellenség ne

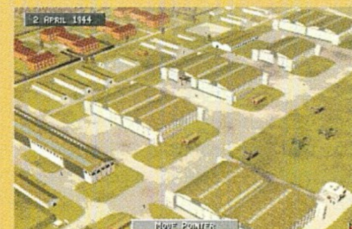


tudjon messzemenő következtetéseket levonni az invázió pontos lokációjával kapcsolatosan. Az igazi helyszín felfedésének elkerülése érdekében periodikusan változnak a támadandó célpontok, melyek kilenc kategóriába sorolhatók:

- **Repterek** (AIRFIELDS)
- **Tengerparti ütegek** (COASTAL BATERRIES)
- **Lokátor állomások** (RADAR STATIONS)
- **Hidak** (BRIDGES)
- **Nagy rendező-pályaudvarok** (LARGE MY's)
- **Kisebb pályaudvarok** (SMALL MY's)
- **Tengerparti városok** (COASTAL TOWNS)
- **Lakott területek** (URBAN AREAS)
- **Különleges célpontok** (SPECIAL).

Ez utóbbi kategóriába tartoztak a parancsnoki központok **(HQ)**, üzemanyag raktárak **(FUEL DUMP)** és V1 indítóállások **(NO BALL)**.

Utoljára következett a védelmi állások, ütegek és radarállomások semlegesítése. Azonban ez a feladat sem volt mentes a komplikációktól. A szövetséges légierőknek a német előrejelző hálózatra mért csapása a kelleténél majdnem jobbra sikeredett. A Cap d'Antifer-től Barfleur-ig terjedő kritikus szakaszon 74 állomást semmisítettek meg és a maradék 18 pedig rövidebb időre vált üzemképtelenné.



Azonban az ellenség teljes megvakításánál is fontosabb volt a minél nagyobb szintű félrevezetés. Ennek tudható be, hogy 10 funkcionáló állomást tudatosan hagytak működőképes állapotban annak érdekében, hogy a felsőbb német parancsnokság mindenképpen értesüljön a június 5-e éjjelén, Pas de Calais térségében felvonuló ál inváziós flottáról, ami 105 repülőből és 34 kisebb hajóból állt.
A jelentés pedig azonnali továbbításra került.

AZ ERDŐKERÜLŐ ÉS A REBARBARA:
A D-napot megelőző hónapok Normandiáját, a többi kijelölt francia partszakaszhoz hasonlóan intenzív vadász-bombázó tevékenység jellemezte. Természetesen itt is kialakultak az elvégzendő feladatok sajátságainak legjobban megfelelő taktikák, melyekről a kódnevek alapján szinte semmit nem lehet következtetni.
CIRCUS: A Luftwaffe vadászaitól kell védelmezni a rendező-pályaudvarokat **(RAIL)**, repülőtereket **(AIR)** és partvédelmi ütegállásokat támadó közepes bombázókat **(B-25 Mitchell)**. A **CIRCUS** bevetések nagy segítséget jelentenek például a vasbeton erődítmények elpusztításánál, melyek ellen a kisebb rombolóerejű fedélzeti rombolóeszközök általában hatástalanok.

TRANSPORTATION PLAN: Kifejezetten vadász-bombázókra szabott bevetésekről van szó, melyek a szállítási hálózat megszakítására törekszenek. Célpontjai a kijelölt szektorban található, **CIRCUS** bombázások során már sérüléseket elszenvedett rendező-pályaudvarok. Ezen objektumok -állapotuk alapján- három kategóriába sorolhatók. Az 'A' kategória az elpusztított, a 'B' a sérült, a 'C' pedig érintetlen vasúti központot jelez. Ennek értelmében, ha nem áll rendelkezésre 'B' kategóriás célpont, a gépek megkezdik a nyolc kisebb telephely elleni támadásokat, hiszen képtelenek a 'C' kategóriás pályaudvarok B-25-ös segítség nélkül történő elpusztítására.

RANGER: Normandia feletti portyázások, ahol a századparancsnok jelöli ki az aktuális célt. A portya **(SWEEP)** elnevezés olyan bevetésre utal, ahol a pilóta szánt szándékkal keresi a bajt és hívja ki maga ellen a sorsot.

RODEO: Partvédelmi objektumok és másodrendű célpontok elleni bevetések, ahol egyaránt lehet légiharc és földi rácsapás.

RHUBARB: Ezeknek a **RODEO**-hoz azonos célú bevetéseknek veszélyességét a bevetésen résztvevő vadászgépek lényegesen kisebb száma adta. Nem szabad megfelejtkezni arról, hogy a háború utolsó évében számtalan fiatal -főleg amerikai- pilóta esett áldozatul az ellenállhatatlan mélytámadásoknak. A jól álcázott 20 mm légvédelmi gépágyúk potens fegyverek az alacsonyan repülő vadászok ellen.

TRAINS: Ezek a portyák a nyílt pályán haladó szerelvények felkutatására és elpusztítására irányulnak. Bár hihetetlen élvezetet jelent figyelni ahogyan a szinte tehetetlen vonat eltűnik a körülötte becsapódó golyózápor okozta porfelhőben, úgy gondolom, hogy inkább a szimuláció ezen bevetései dinamizmusának fokozását, és nem a valós események pontos rekonstruálását tükrözik a gyakran feltűnő szerelvények. Az viszont a programozók részletek iránti figyelmére vall, hogy ez az első olyan szimulátor, amiből nem hiányzik a mozdony szétlőtt kazánjából feltörő, függőleges gőzsugár megjelenítése.

BRIDGES: A Szajnát átívelő nyolc híd tönkretételét célzó bevetésekről van szó. Ezeknél a misszióknál a Mustangok és Spitfire-ek bombákkal vannak felszerelve, és a korlátozott manőverező képességük miatt külön vadász kísérettel repülnek.

RADAR: A partszakasz nyolc radarállomása elnémítására készülnek a vadász-bombázók, akiknek itt is dukál a vadász biztosítás.

ROADSTEAD: A folyami hajózás megszüntetésére irányuló portyák.

MÉLYTÁMADÁS HI-RES-ben:
A ROWAN SOFTWARE harmadik alkotásának **(Flight of the Intruder & Reach for the Skies)** aktualitását a D-nap hetekkel ezelőtt ünnepelt 50. évfordulója adja. A feldolgozott történelmi korszak azonban már korán sem ismeretlen, hiszen a néhány hónapja megjelent Aces over Europe (GURU 94/3) elég részletesen foglalkozott a partraszállás körülményeivel.
Bár azt mondják a változatosság gyönyörködtet, és négy hónapon belül két egyazon témát boncolgató szimulátor valóban nem fogja felgyorsítani az adrenalin képződést, ostobaság lenne kihagyni ezt a programot. Már csak azért is, mert pillanatnyilag ez a legszebb grafikával büszkélkedhető szimulátor PC-n. Hogy ez azért túlzás?!?!?!! Nem hinném, hiszen tudomásom szerint nincs még egy ilyen kategóriájú program ami repülés közben is csodálatos, fűrészfogaktól mentes 640×480-as felbontást használ. (Az Air Warrior sajnos kimerítette a szörnyűség fogalmát.)

Az AOE-hez képest előrelépést jelent a 3D környezet részletessége és az eligazítások bőséges eredeti fotóanyaga. A repülhető- (Spit, Typhoon, Mustang) és támadható (Me-109, Fw-190, He-111, Ju-88) gépek repertoárja viszont lényegesen lecsökkenti a variációs lehetőségeket. Nem kétséges, hogy a jelenleg hódító nagyágyúk (Tie Fighter, Aegis, F-14) sokkal nagyobb kísértést jelentenek, de higgyétek el, hogy az önfeledt mozdonyrombolás sem mindennapi élvezet.

Sorell'

- A német felderítés megtévesztésére indított Fortitude hadművelet keretében Dél-Anglia lankáin felfújható, ill. fából készült harcijárművek és repülőgépek sokasága várta az inváziót.
- Szintén dezinformációs célokat szolgáltak a partraszállás potenciális helyszíneiről tudatosan kiszivárogtatott hírek, melyek között a Calais-i-szoros, Bordeaux, valamint Norvégia északi partvidéke szerepelt.
- Egy különlegesen kiképzett, tökéletes angol nyelvtudással rendelkező kommandót képeztek ki a németek a szigetországban való partraszállásra. Céljuk a D-nappal kapcsolatos pontos adatok beszerzése lett volna. Bevetésükre azonban nem került sor.
- A Normandiai partszakasz védői közé tartozott egy kozák önkéntesekből álló egység is, melynek tagjait a keleti fronton német fogságba esett katonák alkották.
- Az USAAF és a RAF gépein látható ún. 'inváziós csíkok' számos veszteség elszenvedésétől kímélték meg a szövetséges légierőket, hiszen a hatalmas stressz alatt álló, életük első ütközetét átélő katonák egy szempillantás alatt el tudták dönteni a fejük felett elhúzó gépek hovatartozását.
- A szövetségesek által alkalmazott, rakétaindítóval felszerelt partraszálló hajó (Landing Craft ROCKET) 30 másodperc alatt 1,080 lövedék indítására volt képes. Ez megközelítőleg 80 cirkáló egyszerre leadott sortüzének erejével volt egyenlő.
- A francia partok előtt összegyűlt inváziós armada 1,213 hadihajóból és 4,126 különböző típusú partraszálló egységből állt.
- A HMS. Warspite csatahajó 15 hüvelykes lövegeiből leadott egyik sorozat kishíján véget vetett a szárazföld felett 20 mérföldre körözö, a tüzérségi tűz korrigálását végző Spitfire pályafutásának.
- A D-napot követő kezdeti időszakban a hídfőállás üzemanyagellátása közvetlenül a Brit szigetekről történt. Ezt a közvetlenül a partraszállás kezdetét megelőzően lefektetett, ún. PLUTO (Pipe Line Under The Ocean) vezeték segítségével tudták elérni, ami Anglia és a francia partok között, a csatorna mélyén húzódott.
- Az aknamezőkkel és különféle akadályokkal tarkított partszakaszokon való átjutás problematikája számos mérnököt foglalkoztatott, kiknek számos ötletét a mai napig sikeresen alkalmazzák. Az ún. 'Funnies' kategóriába számos speciális berendezéssel ellátott páncélos tartozott, melyek közül talán a M4 Sherman ráknak (Crab) becézett változata volt akkoriban a legfurcsább. A max. 3 km/h sebességgel haladó jármű elején egy fémből készült cséphadaró díszelgett, melynek a talajra csapódó láncai aktiválták az elásott aknák gyújtószerkezeteit.
- Az invázió kezdetének hajnalán Franciaország 1453. napját töltötte német megszállás alatt. A nap végén pedig már 132,755 szövetséges katona tartózkodott Normandia partjain.
- A szövetséges hadvezetés tudatában volt annak, hogy a csatorna másik oldalán tartózkodó katonák kellő színvonalú utánpótlásának biztosítása nem valósítható meg kiépített kikötők nélkül. Viszont az sem volt kétséges, hogy ezeket viszonylag erős német helyőrség védi, és akár egy elfoglalása is túlzottan sok időt venne igénybe. Tehát valamilyen más alternatíva után kellett nézni. A megoldást pedig az ún. 'Mulberry' (szeder) és 'Gooseberry' (egres) elnevezésű kikötők jelentették, melyekből a partraszállást követően két darabot alakítottak ki a francia partok előtt. A Mulberry-k, melyek előre gyártott elemeit hajók vontatták át a csatornán, összeállítva egy fél mérföld hosszúságú mólót alkottak, lehetővé téve a szállítóhajók problémamentes kirakodását, és az utánpótlás azonnali elszállítását. A Gooseberry-k feladata legalább ilyen fontos, ámbár kevésbé látványos volt. Ezek valójában hajók elsüllyesztésével kialakított mesterséges öblök voltak, melyek kellő védelmet nyújtottak a kisebb hajóknak a háborgó tengertől.
- A D-napot megelőző felkészülés során a legoptimistább jóslatok is legalább 10,000 halottal, és ennél lényegesen több sebesülttel számoltak. Ezzel szemben a nap veszteségei 'igen kedvezően' alakultak. A Szövetséges haderő létszáma mindössze 12,000 halottal, sebesülttel és eltűntel lett kevesebb. Ezek közül 6,000 volt az amerikaiak, 3,500 az angolok, és 1,000 a kanadaiak vesztesége.
- A normandiai partok felett '44 júniusában a legszokatlanabb látványt minden bizonnyal a Királyi Légierő 16. századának Spitfire FR.IX-esei jelentették, hiszen ezek a fegyverekkel és kamerákkal egyaránt felszerelt felderítőgépek halvány rózsaszínben pompáztak. Inváziós csíkok csak a törzs alatt voltak láthatók.

OVERLORD billentyűzet funkciók:
Esc: Visszatérés a gép fülkéjébe
F1: Nagyítás
F2: Felfelé forgatás külső nézetben
F3: Jobbra forgatás külső nézetben
F4: Kísérőnézet
F5: Hátulnézet
F6: Külső flexibilis követési nézet
F7: Műholdnézet
F8: A célpontnak a géphez viszonyított helyzete
F9: Kilátás a célpontra a fülkéből
F10: Konfigurációs képernyő
1: Irányítás érzékenység fokozása
2: Irányítás érzékenység csökkentése
5: Kilátás a fülkéből hátra, 6' órába
6: Kilátás a fülkéből balra, 9' órába
7: Kilátás a fülkéből előre, 12' órába
8: Kilátás a fülkéből jobbra, 3' órába
9: Kilátás a fülkéből hátra, 6' órába
0: Visszatérés a fülkébe kívülnézetből
W: Kerékfék működtetése
E: Belső- és póttartályok közötti átkapcsolás
R: A külső nézetben F2 & F3-mal történő forgatás gyorsítása
T: Fedélzeti fegyverek automata elsütése. Csak a robotpilóta működése esetén funkcionál
P: Pause
A: Robotpilóta be/kikapcsolása
S: Hang FX-ek szintjeinek kiválasztása
F: Ívelőlapok kieresztése / bevonása
G: Futómű kieresztése / bevonása
J: Fedélzeti fegyverek tűzgyorsaságának fokozása
K: Fedélzeti fegyverek tűzgyorsaságának csökkentése
Z: Becsapódási-nézet be / kikapcsolása
X: Kioldott Rakéta-nézet be / kikapcsolása
V: Fotógéppuska be / kikapcsolása
B: Féklapok kieresztése / bevonása
M: Térkép
Tab: Idő múlásának felgyorsítása
Enter: Külső támadási nézet
Space: Kiválasztott fegyver aktiválása
Backspace: Belső dinamikus / padlock nézet
Delete: Lábkormány fokozatosan jobbra
Ins: Lábkormány fokozatosan balra
End: Lábkormány teljesen balra
PgDn: Lábkormány teljesen jobbra
PgUp: Fegyverzet kiválasztása
Home: Sorozatos fegyverkioldás beállítása
(: Feltekintés a visszapillantó tükörre
): Letekintés a műszerfalra
+: Fordulatszám fokozatos növelése
-: Fordulatszám fokozatos csökk.
;: Előz. nav. pont
': Köv. nav. pont
,: Minimális hajtómű teljesítmény
.: Maximális hajtómű teljesítmény
/: Vészteljesítmény be / kikapcsolása

Shift + F1: A Tangmere-i bázis képe
Shift + F2: Az utoljára kilőtt rakéta
Shift + F3: A legközelebbi szövetséges gép
Shift + F4: A legközelebbi ellenséges gép
Shift + F5: A támadandó célpont
Shift + F6: Az utoljára jelentést küldő szöv. gép
Shift + F7: Az utolsónak vett üzenet alanya
Shift + F8: A köv. megtámadandó felszíni célpont
Shift + F9: A felszíni célpontok megjelenítése
Shift + 1: 1-es géppár megtekintése
Shift + 2: 2-es géppár megtekintése
Shift + 3: 3-as géppár megtekintése
Shift + 4: 4-es géppár megtekintése
Shift + 5: 5-ös géppár megtekintése
Shift + 6: 6-os géppár megtekintése
Shift + 7: 7-es géppár megtekintése
Shift + 8: 8-as géppár megtekintése
Shift + 9: A kísérő megtekintése
Shift + 0: A kötelék parancsnok megtekintése
Shift + F: Kötött (Fixed) üzemmód be / kikapcs.
Shift + -: Fordulatszám 2 egységenkénti csökk.
Shift + +: Fordulatszám 2 egységenkénti növelése
Shift + Tab: Szuper időgyorsítás (nincsenek korlátozások)
Shift + ; : A navigációs ponttal kapcsolatos információk
Ctrl + F1: Nagyítás reset
Ctrl + F2: Felfelé forgatás reset
Ctrl + F3: Oldalra forgatás reset
Ctrl + F8: Rögzíti az F8-as nézetet
Ctrl + F9: Rögzíti az F9-es nézetet
Ctrl + F10: Az idő múlási sebességének növelése
Ctrl + 1: 1-es géppár vezérgépének irányítása
Ctrl + 2: 2-es géppár vezérgépének irányítása
Ctrl + 3: 3-as géppár vezérgépének irányítása
Ctrl + 4: 4-es géppár vezérgépének irányítása
Ctrl + 5: 5-ös géppár vezérgépének ir.
Ctrl + 6: 6-os géppár vezérgépének ir.
Ctrl + 7: 7-es géppár vezérgépének ir.
Ctrl + 8: 8-as géppár vezérgépének ir.
Ctrl + 9: A géppár másik gépének ir.
Ctrl + 0: A bevetést vezető gép ir.
Ctrl + Q: A gép elhagyása
Ctrl + E: Póttartályok leoldása
Ctrl + R: A külső nézetben F2 & F3-mal történő forgatás lassítása
Ctrl + D: A 3D részletesség manuális beállítása
Ctrl + F: A Fixed nézőpont reset-je
Ctrl + G: Futómű vészleengedő szénsav patron aktiválása
Ctrl + V: Fotógéppuska reset-je

Alt + F1: Kicsinyítés
Alt + F2: Lefelé forgatás külsőnézetben
Alt + F3: Balra forgatás külsőnézetben
Alt + F4: Kísérőnézet, mint F4
Alt + F6: Fix távolba pillantás
Alt + F7: Gép mozgását követő távolba pillantás
Alt + F7: Lefelé tekintés a gépből
Alt + F8: Fülkéből a célpont felé pillantás
Alt + F10: Az idő múlási sebességének csökkentése
Alt + X: Küldetés feladása
Alt + D: A 3D részletesség manuális beállítása
Alt + F: légicélpontok kijelölése

Numerikus billentyűzet:
2: Botkormány előre
4: Botkormány balra
6: Botkormány jobbra
8: Botkormány hátra
+: Nagy lépésekben történő fordulatszám növelés
-: Nagy lépésekben történő fordulatszám csökk.
Shift + Esc : Visszalép a fülkébe, de megtartja az előzetes nézőpontot
Shift + 2: Kilátás ?????
Shift + 4: Kilátás balra
Shift + 6: Kilátás jobbra
Shift + 8: Kilátás ??????
Shift + -: Fokozatos fordulatszám csökkentés
Shift + +: Fokozatos fordulatszám növelés.

WORLD WAR II

WORLD WAR II

Egy középszintű stratégiai játék, mely a II. világháború csendes-óceáni hadszinterére kalauzol el minket. Sem grafikailag, sem más téren nem nyújt igazán kiemelkedő eredményeket a program.

Hardware igény:
1 MB RAM, VGA, MOUSE, DOS 3.3, HD

72 %

MIRAGE
PC DISK

Még mielőtt elolvasnátok a leírást, el kell mondanom, hogy nem vagyok egy nagy stratégia játék őrült, de ezzel el lehet játszogatni.

- ... Milyen nyugodt a mai este, uram.
- Igen Jones, de ki tudja meddig lesznek még ilyen nyugodt estéink?
- Remélem nem fogunk belekeveredni ebbe a háborúba sem.
- Tudod Jones, minket eddig még csak a szele csapot meg, de nem szeretném ha viharba kerülnénk.
- Én sem szeretném, uram.
- Jones, mára én befejeztem, ha valami lenne, a szobámban vagyok.
- Igen, uram.

...

Jones elaludt, gondolván mi történhetne 4.000 mérföldre a háború helyszínétől, azon a napon, amikor az európai gyerekek a Mikulást várják (ilyen mélyen szántó gondolatokkal a fejében aludt el Jones)...

- Mi volt ez? ... Ez nem lehet... bombázók!! RIADÓÓÓ!!! RIADÓÓÓ!!!

Jones rémülten csapott a riadó sziréna gombjára, de elkésett. 1941 december 7-én a japánok porig rombolták a a Hawaii szigeteki Pearl Harbourt. Az Egyesült Államok ekkor lépett be fegyveresen is a háborúba.

Akár ilyesmi is lejátszódhatott volna akkor, amikor az amerikai népnek rá kellett jönnie, hogy a háborút néhány ezer mérföld távolság nem akadályozhatja meg.

A játék elején be kell állítani, hogy a gép ellen, ketten vagy modemen keresztül akarjuk játszani. Be kell állítani, hogy mennyire legyen valósághű. A gép erősségét (**Computer Skill**),



a fegyverek pusztító erejét (**Weapon Effect**), és az utánpótlás nagyságát (**Reinforcment Level**). Minél nagyobb az utánpótlás, annyival tovább tart (valószínŰleg) a játék. Ha megvan, akkor állítsuk be, hogy mit akarunk játszani. Csak egy harcot (**Battle**), egy egész hadjáratot (**Campaign**) vagy csak egy ütközetet (**Quick Game**). Ha ezek megvannak, akkor el is kezdhetjük a játékot.

Megjelenik előttünk a térkép, és az oldalán néhány menüpont



(még most megemlítem, hogy a játékot teljes egészében menükből lehet irányítani).

- **U.S.:** Kiadni a parancsokat az amerikai csapatoknak
- **JA:** Kiadni a parancsokat a japán csapatoknak
- **RUN:** A kiadott parancsok végrehajtása

A térképen a kék csapatok jelzik az amerikaiakat, a pirosak a japánokat. A további menük ugyanazok az amerikai és a japán oldalon is. Az egységeket a következő módon kell irányítani: A jobb egérgombbal jelöljük ki az irányítani kívánt egységet, majd a bal egérgombbal adjuk meg neki az útvonalát, max. 5 pontban. Ha repülőket akarunk irányítani, akkor ki kell választani a repülőszázadot is.

A jobb oldalon négy menüpont látható, és ha ezeket kiválasztjuk, akkor további almenük jelennek meg.

TF: Task Force (Vízi különítmény) Ha ezt választjuk, rögtön kivillan egy hajókülönítmény, de választhatunk egy másikat is az előbbiekben említett módon. A bal egérgombbal adhatjuk meg az útvonalat.

A "**View TF**"-et választva megnézhetjük a hajók listáját, állapotát, üzemanyaguk és lőszerük mennyiségét. Ha itt jobb gombbal klikkelünk az egyik hajóra, akkor egy képet és további információkat láthatunk róla.

Ha a "**Menu**" feliratra kattintunk, akkor beállíthatjuk, hogy mit csináljon a különítmény.

- **Track & Attack:** A kiválasztott ellenséges egységet követik és amint lehet meg is támadják azt. Ezt halálig folytatják (ez már vérre megy).
- **Combine/Divide TF:** Egy különítményt tudunk felosztani, vagy többet egyesíteni.
- **Bombardment:** Ez csak ellenséges bázisok ellen lehetséges. Kiadhatjuk bármikor, de csak akkor fog életbe lépni, amikor a TF abba a kockába lépett, ahol a bázis is van. Ekkor elkezdik ostromolni a bázist.

Van még egy kis izé-bizé, amivel be tudjuk állítani az egység sebességét (mindenki fel fogja ismerni)

A "**Next TF**"-fal sorba mehetünk



a különítményeken.

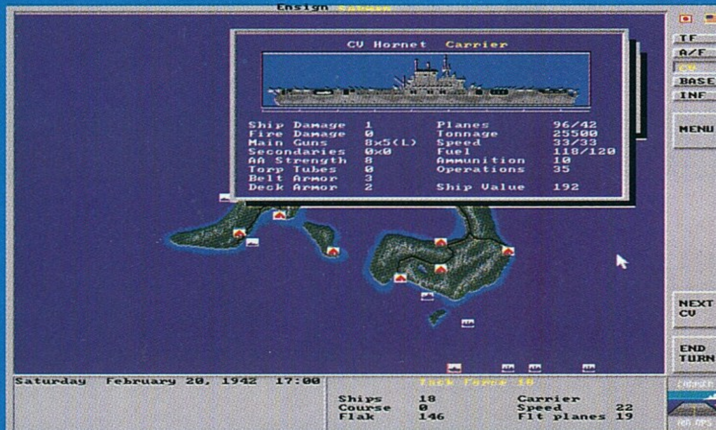
A/F Airfield (Légierő bázis): Ha ezt választjuk ki, akkor egy olyan bázis képe kezd el villogni, ahol van légierő is. Klikkeljünk rá, mire kijön egy lista az ott található repülőszázadokról. Alatta egy lista látható:

- *Standard Strike:* Egy század bombázót küld a kiválasztott célpontra.
- *Full Strike:* A bázison található összes bombázót kiküldi, vadászgépekkel kisérve.
- *Track & Attack:* Ua. mint a TF-nál, csak repülőkkel.

Ha az egyik századra klikkelünk rá a bal gombbal, akkor egy újabb menüt láthatunk:

- *Rest:* A kiválasztott egységet pihenni küldi. Ez azért jó, mert növeli a pilóták morálját. Ha újra alkalmazni akarjuk őket, csak adjunk nekik valami feladatot.

- *Cap:* Combat Air Patrol. A kiválasztott század a bázis körül őrjáratozik, és minden ellenséges géppel harcba szállnak. Csak napközben lehetséges, alkonyatkor leszállnak.
- *Long Range Cap:* Ua. mint a CAP, de itt nekünk kell kiválasztanunk egy térséget, ahol a repülők járőrözzenek.
- *Transfer:* A kiválasztott század átrepül az általunk kiválasztott bázisra vagy anyahajójára.
- *Search:* A gépek az üzemanyaguk adta lehetőségek határain belül felderítést végeznek, majd az eredményt jelentik, és visszatérnek tankolni.



C/V Carrier (Anyahajó): Itt minden ugyanaz mint a légibázisnál, csak itt az anyahajóról szállnak fel a gépek. Ha a Track & Attack parancsot adjuk valamelyik repülőszázadnak, akkor az anyahajó biztonságos távolságból követi a célpontot, és repülők szállnak fel róla, hogy elpusztítsák a célpontot.



Base (Bázis): Ezt kiválasztva egy földi bázis villan fel. A bal gombbal ráklikkelve rögtön előjön a menü:
- **Expand Port:** A kikötő bővítése. Kb. 2 hónapot emészt fel (a játék ideje szerint). Ezzel növelhetjük a kikötő hatékonyságát.
- **Expand Airfield:** Ua. mint az expand port, csak itt a repülőteret bővíthetjük. Ha sík területre építkezünk, akkor sokkal gyorsabban felépül.
- **Seaplanes:** Vízi felderítő gépek. Az ellenséges tengeralattjárókat kutatja fel és meg is támadja azokat. Éjjel nappal végzik a feladatukat, de éjjel kevésbé hatékonyak. Átirányítani (**Transfer**) csak este lehet őket.
- **Create Army:** A bázison található emberekből és páncélos egységekből hadsereget lehet képezni.
- **Merge Army:** Több hadsereg egyesítése.
- **Entrench Inf:** A hadsereg beássa magát. Sokkal nagyobbak a túlélési esélyeik. Csak védekezés esetén van értelme használni.
- **Destroy Base:** Ha elmegyünk vagy el kell menekülnünk a bázisról, akkor ez beindít egy megsemmisítő rendszert, ami felrobbantja a bázist, hogy később az ellenséges erők ne tudják azt használni.

INF Infantry (Alakulat): Három féle alakulat van. Gyalogos (a jelük egy katona), mobilizált (jelük egy teherautó) és páncélos (jelük egy tank). Ezeket az egységeket csak szárazföldön tudjuk mozgatni, ráadásul a mobilizált és páncélos egységek csak sík területen tudnak mozogni. Irányítás ua. mint az elobbiekben. Az alakulatra klikkelve a következő menü jön elő:
- *Attack:* Megtámadni a kiválasztott célpontot (csak szárazföldi lehet)
- *Divide Army:* Felosztani az alakulatot
- *Merge Army:* Egyesíteni több alakulatot
- *Entrench Inf:* Ua. mint a Basenél
- *Build Base:* Bázis építése. Ha víz mellé építjük, akkor az "Expand Port"-tal építhetünk hozzá kikötőt, és építhetünk hozzá repteret is az "**Expand Airfield**"-del.

Van amikor a repülőink (bombázók) harcba keverednek az ellenség hajóival, akkor csak annyit kell beállítani, hogy melyik század melyik hajót támadja. Ha a hajók kerülnek szembe az ellenség hajóival, akkor azt kell beállítani, hogy melyik hajónk hova menjen, majd azok tüzelnek egymásra.



A TF-okban az alábbi hajók lehetnek:
- **BB:** USS Iowa típusú csatahajó 16 colos ágyúkkal
- **CV:** IJN Akagi típusú anyahajó 91 repülővel
- **CVL:** IJN Ryuho típusú könnyű anyahajó 31 repülővel
- **CVE:** USS Chenago típusú kísérő anyahajó 31 repülővel
- **CVS:** CVS Chitose típusú üzemanyag-szállító hajó
- **CA:** IJN Miyoko típusú nehéz cirkáló 8 colos ágyúkkal
- **CL:** CL Hobart típusú könnyű cirkáló 6 colos ágyúkkal
- **CLA:** USS Atlanta típusú légvédelmi cirkáló 5 colos ágyúkkal
- **DD:** IJN Akizuki típusú romboló 4 colos ágyúkkal
- **SS:** IJN I15 típusú tengeralattjáró
- **RO:** IJN RO33 típusú tengeralattjáró

Ezek voltak a fontosabbak, a többi csak szállító hajó, támadni nem tud.

Billentyűk:
- **A:** Auto Save
- **C:** A saját hadseregünk áldozatainak száma
- **D:** A térképen kijelölt két pont közti távolságot méri le
- **E:** Az ellenség hallottainak száma (ez a szám nem pontos, mert ez becslés a jelentések alapján)
- **G:** Rács be/ki. Minden szektor 2.000 négyzetmérföldet jelent
- **L:** Load game
- **M:** Be lehet állítani, hogy az üzenetek milyen hosszan legyenek a képernyőn
- **P:** A támadásokkor mutatandó képeket kapcsolja be/ki
- **Q:** Quit game
- **R:** Köröket rajzol ki annak a függvényében hogy az egyes egységek milyen távolságokra felügyelnek
- **S:** A pillanatnyi pontszámait írja ki a japán és az amerikai félnek
- **T:** Az ikonok be/ki kapcsolása
- **V:** Hang be/ki
- **W:** Időjárás előrejelzés
- **Z:** Kinagyítja azt a területet, ahol pillanatnyilag egy ikonunk villog



Hát ennyi lenne. Nem teljes a leírás, hiszen a kézikönyv kb. 90 oldal használható információt tartalmaz (helyszűke miatt nem fért be), de ennyi már elég ahhoz, hogy bárki elkezdhessen vele úgy játszani, hogy tudja, hogy mit csinál. A játék grafikája olyan mint általában a stratégiai játékoké, csak ez SVGA-s. A jó digi hangok igazán jó hangulatot teremtenek, és ha profi szintre állítjuk, akkor még a profi stratégiásoknak is tartogat meglepetéseket.

General Mr.T.

The Settlers

SETTLERS

Egy kiegészítést kreáltunk ide a PC-s verzió megjelenésének örömére, bár ahogy elnézem a lelkesedést, még akár folytatás is lehet belőle.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, VGA, MOUSE, DOS 5.0, 5 MB HD

99 %

BLUE BYTE
PC DISK


Őrszoba


Őrtorony


Helyőrség


Erdész


Favágó


Fűrészmalom


Kőfejtő


Farm (kukorica)


Farm (malac)


Horgásztanya


Szélmalom


Pékség


Hentes


Aranybánya


Szénbánya


Ércbánya

Kőbánya


Aranyműves


Kovács


Fegyverkovács


Szerszámkészítő


Csónakkészítő


Raktár


Kastély

Zengjenek a fanfárok és harsonák, mert végre itt van, megérkezett amire minden PC-s hónapok óta vár; a Settlers! Kicsit megkésett ugyan, de érdemes volt várni rá, mert természetesen gyönyörű és fantasztikus, egyszóval éppoly szuper, mint Amigán. Az egyetlen különbség, hogy létezik nagyfelbontású grafika is, de ez csak multisync monitorral élvezhető kötőhártya-gyulladás nélkül.

Mindenek előtt ajánlanám figyelmetekbe a GURU 94/2-3 számait, ahol igyekeztem mindent leírni a programról. Mivel most csak ez a szerény oldal áll rendelkezésemre, beláthatjátok, hogy nem pazarolhatom általam már leírt dolgokra, így ez a néhány sor feltételezi az említett cikk ismeretét.

Az utóbbi hónapokban Settlers "help-line"-ként működtem, sokan kerestek meg gondjaikkal (továbbra is várom kérdéseiteket, eddig még nem okoztam csalódást senkinek...). A legtöbben nem tudták beazonosítani az épületeket, elsősorban rajtuk szeretnék segíteni. Következzen itt az egyes épületek bemutatása és egy kis plusz helpként a felépítésükhöz szükséges fa és kő mennyisége. Az utolsó tíz küldetésnél, ínséges időkben nagy hasznotokra lesz!

A raktár. 4 fa és 3 kő. Meglehetősen lassan épül fel, viszont könnyen elég a bentlévőkkel együtt! Csak jól védett területen építs raktárt. Ha a kardokat és szerszámokat ide viszik, akkor a várban állítsd le az emberek bevándorlását, hogy a raktárakban legyen ember szükség esetén. Ha esetleg több emberre van szükséged, a felesleget küldd át a várból ide!

Katonai épületek. Őrszoba: 1 fa, 1kő. Őrtorony: 2 fa, 3 kő. Helyőrség: 5 fa, 4 kő. Sokan úgy játszanak, hogy a megaméretű helyőrség helyett inkább építenek négy kisépületet. Gondoljátok meg, mert döntő erejű támadásnál számít az a három ember, amennyivel több marad őrségen! Figyeljétek az ellenség épületein a zászlókat, mert minél lejjebb lengedezik, annál kevesebben vannak az épületben. Ilyenkor a legjobb lecsapni, ne várd meg, míg feltölti az épületet!

Az erdész házához mindössze 2 faegység kell. Itt szeretném megjegyezni, hogy ha kellően tágas tér áll az erdész rendelkezésére, akkor három favágót ellát munkával!

A favágó lakhelye szintén 2 adag fából készül. Persze ha nincs fejsze, akkor a lakó megérkezésével gondok lesznek!

A fűrészmalom "szükséglete": 3 fa és 2 kő. Ugye tudjátok, hogy a játékba beállított vészprogram még akkor is lehetővé teszi a favágó és a fűrészmalom megépítését, ha nincs meg a szükséges alapanyag mennyiség! Jól vésd ezt az eszedbe és ne habozz kihasználni, amikor eljön az ideje...

A kőfejtő épülete 2 fából készül. Ki tudja miért, ez a munkás a közvetlenül a háza szomszédságában levő sziklákról nem vesz tudomást, talán megőrzi emlékbe...

Hopp-hopp, engem itt most elkezdtek leszidni, hogy túl sokat írok, mert ennyi helyem nincs. A továbbiakban szűkszavú leszek, ha kevés, írjatok!

Horgásztanya: 2 fa, 0 kő.
Csónakház: tózse.
Gazdaságok: 4 fa, 1 kő.
Szélmalom 3 fa, 1 kő.
Pékség és hentes: 2 fa, 1 kő.
A kőbányához 4 fa, 1 kő kell, míg a többihez csak 5 adag fára lesz szükség.
Az aranyműves háza 4 fa, 1 kő.
Az acélkohóé 3 fa, 2 kő.
A fegyverkovács munkahelye 2 fa, 1 kő.
A szerszámkészítőé 3 fa és 3 kő.

Még egyszer bocs a távirati stílusért!

Lily

GLOBOCOP

GLOBOCOP

A NEWSWEEK sorozat legújabb darabja, mely napjaink háborúiba vezet be minket a maga jól megszokott módján.

Hardware igény:
386/33, 4 MB RAM, SVGA, CD-ROM, 3 MB HD

75 %

SOFTWARE TOOLWORKS PC CD-ROM

Az elmúlt néhány hónapban a CD-ROM-nak jelentősen bővült a felhasználási területe. Elsőként a CD-s játékok, majd felhasználói programok jelentek meg, majd miután egyes cégek megengedhették maguknak, hogy CD-írót vásároljanak, a CD-s archiválás is jelentős teret kapott. Ezek oka az olcsó előállítási költség ($1.5), illetve a 650 MB-os tárolási kapacitás. Egyetlen egy kis hátránya van, hogy jelenleg még nem törölhetőek (házi használatban), de előbb-utóbb ezt is megoldják.

A sok cég között a Newsweek InterActive gondolta úgy, hogy az ismert magazint új formában juttatják a PC-vel rendelkező olvasóik kezébe. Eddig (tudtom szerint) ez egyedülálló. A lemez 650 MB kapacitása szinte teljesen ki van használva, melyben mintegy 10 Newsweek magazin összes cikke és képe kapott helyet. Ez egy kicsit sok lenne 10 újságra, és nem lenne benne semmi különös.

A fontosabb cikkeknek meghallgathatjuk az eredeti interjúját (ami alapján készültek), nézhetünk hozzájuk kapcsolódó fontos TV-s interjúkat, beszélgetéseket, il-



letve miután kiválasztottuk a nekünk megfelelő számot, akkor a fő témát végig nézhetjük és hallgathatjuk, mivel részletes információt hallhatunk róla, teljes képernyős képek kíséretében. Cikkek többségéhez kapcsolódó Washington Post cikkek is mellékelve vannak.

Ennek a számnak (már több is megjelent belőle) a fő témája az, hogy az amerikai hadseregnek milyen rendfenntartó "feladatai vannak" a világban, és, hogy ez mihez vezethet.

A másik téma, amivel részletesen foglalkozik, az állatok "titkos élete". Ezt is sok színes kép, és sok információ teszi érdekessé.

Ebben a számban van egy kis játék is, amelyben az amerikai elnök szerepébe kell beleképzelnünk magunkat. Feladatunk, hogy a világon történő különböző konfliktus helyzetekben megtaláljuk a megfelelő megoldást. Ennek érdekében a tanácsadóinktól kérhetünk segítséget, és a kapott információk függvényében kell meghoznunk a döntésünket. Ez nem túl nehéz, de ez csak egy kis érdekes színfolt a lemezen. "Nekem tetszik !"

Szerintem ez egy nagyon színvonalas kiadvány, SVGA grafikával, érthető, tiszta szöveggel. Igazi profi munka. Azt nem mondom, hogy mindenkinek meg kell vennie, de aki gyűjti a Newsweeket és van egy PC-je, annak nem szabad kihagynia (biztos nem túl sokan vannak nálunk, de ezt a kiadványt nem is a magyar piacra szánták).

Mr.T.

WORLD CUP '94

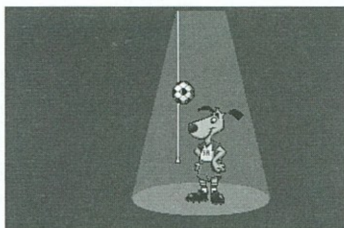
A foci VB utáni programkínálat talán legnemesebb darabja, igazi élményt nyújt a pályán.

Hardware igény:
386SX/25, VGA, DOS 5.0

85 %

U.S. GOLD
PC DISK

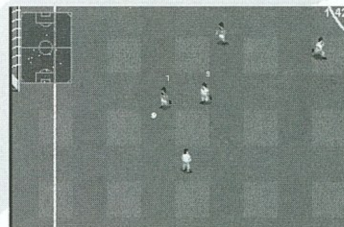
WorldCup USA 94™



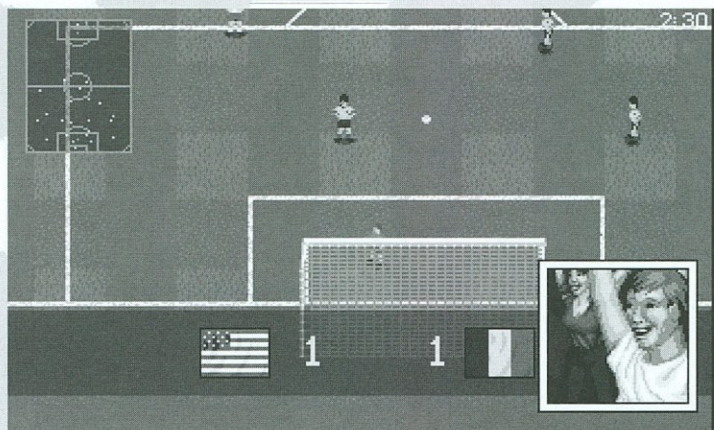
A foci világbajnokság négyévente egyedülálló attrakció a Föld egész lakosságának. Emberek millió számára jelent egy hónapig szinte kizárólagos szórakozást. Milliók ülnek ekkor tévékészülékeik előtt órákat. Természetesen nem mindenki csapata nyerhet, aki pedig nyert, az szívesen feleleveníti a sikereket. Erre hamar rájöttek a játéksoftware- gyártó cégek is, ezért a VB előtt, alatt és után rengeteg foci-program jelenik meg különböző cégek gondozásában. Ezek némelyike klasszikussá válik, mások szerencsére nyomtalanul eltűnnek a futottak még kategória legalján. Most sem volt ez másképpen. Kiemeltünk ezek közül 3-at, melyek talán a legjobbak a lapzárta előtt megérkezett programok közül. Hát lássuk őket!

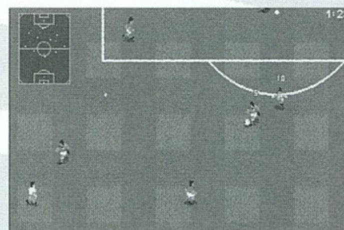
World Cup 94 USA

Ez a program a hivatalos "licenced" VB-foci program. Minden jelentősebb géptípusra megjelent. A US GOLD korábban megjelentetett hivatalos VB-programjai bukások voltak: Italia '90 az alsó középmezőnyben végzett, míg az 1986-os World Cup Carnivalt igazi citromdíjasként tartják számon. Habár most sem került a programba semmi extra, új ötletet nem tartalmaz, de egy egészen jó focikeverék lett. A tervező csapat, a Tiertex nem talált ki semmiféle zseniális új irányítást vagy kamera-nézetet. Összehoztak egy összvér foci-programot, mely a korábbi nagyok (pl. Kickoff és Sensible Soccer) előnyeit, ötleteit és megoldásait igyekszik összegezni. Mivel úgy gondolták, hogy ez még azért nem lesz elég, ezért mindezt megtetézték egy hatalmas opció-halmazzal. A játékos mindent beállíthat, ki-be kapcsolhat magának kénye kedve szerint, így kalibrálhatja be a játékot a saját ízlésének megfelelőre. Így próbálták meg elkerülni azt a veszélyt, hogy a játékos ne azt kapja, amit keresett. Nehéz eldönteni, hogy hogyan értelmezzük ezt. Egyszerűen lopásnak vagy jó ötletnek. Az első néhány játék alkalmával nem fog tetszeni a dolog, vagy az akció sebessége nem fekszik majd neked, vagy az irányítás kényelmetlen lesz, vagy túl szigorúaknak találod a szabályokat... Ha viszont veszed a fáradtságot, és szánsz időt arra, hogy átrágd magad az opciókon, akkor finoman be tudod állítani a játékot a te stílusodnak megfelelőre, és így már mindjárt más lesz. Kick Off fanatikusok beállíthatnak maguknak egy nagyon gyors, gördülékeny

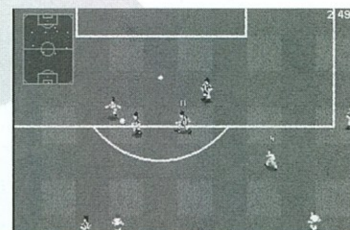


játékot, míg Sensible Soccer rajongóknál a megfelelő opciók kiválasztása esetén a labda a "lábadhoz ragad" a jobb irányítás érdekében, és több figyelmet tudnak fordítani a passzjátékra és stratégiára. Normál üzemmódban lejátszhatjuk az

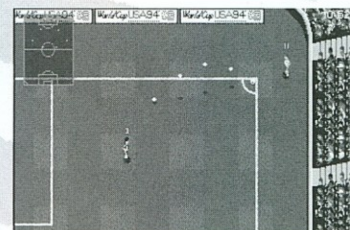




eredeti VB-t valósághűen (még a stadionokat és dátumot, illetve időpontot is kiírja a program). Egy saját tervezésű VB-t is játszhatunk, kicserélhetjük a bent lévő csapatokat olyan neves csapatokkal, akik nem jutottak be a döntőbe (pl. Anglia, Franciaország, ...). Sajnos a játé-



kosok nevei nincsenek benne a programban, és nem is lehet átírni azokat. Ez kár, mert ambiciózusabb emberek esetleg megtették volna ezt. A játékban jól oldották meg a különféle szintű csapatok közötti erőkülönbség érzékeltetését, és minden csapat a saját stílusában játszik. A játékosok mozgása szép; sokféle "cselt" lehet csinálni(pl. ollózás), és ezeket nem túl nehéz megvalósítani. A sprite-ok igen szépek és elég nagyok lettek. Az egész program igen látványos. Ami nagyon zavart a programban, hogy többször lefagyott, és az utóbbi idők talán legprimitívebb (lassú és unintelligens) installáló programjával dolgoztak a szerzők. Összességében PC-n az ezévi VB-vel



foglalkozó programok közül eddig ez a legjobb. Az Empire Soccer szóra sem érdemes, míg a FIFA Soccer és a Sensible Soccer VB-s verziója PC-re még nem érkezett meg. A program pozitívuma, hogy több VB után most először jelent meg elfogadható szintű hivatalos VB foci-program.

SIERRA SOCCER

SIERRA SOCCER

Sajnos, inkább a tömegprogramok kategóriájába voló foci, mely nem volt egy nagy durranás. A Sierrától talán egy kicsit többet vártunkvolna.

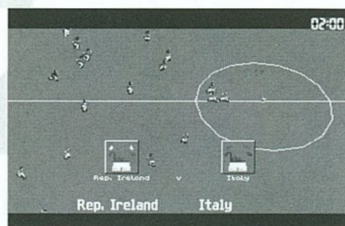
Hardware igény:
A500, 1 MB RAM

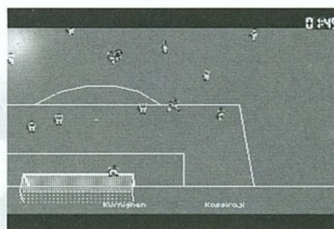
62 %

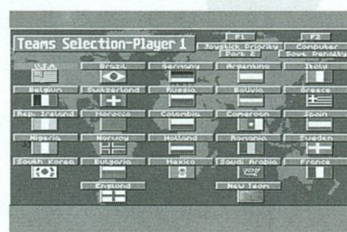
SIERRA
AMIGA

Az amerikai Sierra úgy döntött, ha már az USA-ban azaz náluk van a VB, akkor ők sem maradhatnak VB-s foci-program nélkül. Ment is a rendelés a Dynamix leányvállaltukhoz, hogy bizony nagyon szeretnének egy saját foci-programot. A Dynamix-nál elgondolkoztak a dolgon, és mivel nem igazán volt a praxisukban még foci-szimulátor, ezért úgy döntöttek, hogy körülnéznek Angliában, és némi ötletet harácsolnak ott össze. Így is lett. Az ötletekből egy igen jó foci-program lett Sierra Soccer néven. A fiúk a tengeren túlról kiválasztottak két igen jó foci-programot, a Sensible Soccer-t és a Strikert, és ezeket olvasztották össze. A jópofa minisprite-ok és a paszszjátékot a Sensible Soccer-ből importálták, míg a kameramozgatás, az ívvel jelzett bedobás és szabadrúgás, illetve a vektoros pálya a Striker alapján készült. Összességében igen jó kis játék lett. Jól játszható, színvonalas, egész egyszerűen élvezetes. A grafikája és a hangja szintén igen kellemes meglepetést okozott. Az egyetlen probléma vele, hogy ami lopás, az ha jó, akkor is lopás. Legalább valami kevés kis saját ötletet belerakhattak volna, mert így még mindig inkább maradok a megszokott Sensible Soccerem-nél. A programban a világ 26 legjobb csapata van benne. Az eredeti neveket itt sem vásárolták meg és nem írták be, de egy szerintem igen ötletes dolgot csináltak; az eredeti nevekhez hasonló hangzású humoros neveket írtak be. 500 különböző játékost kezel a program, külön-külön tudás-szintekkel. Akár 40 új csapatot is kreálhatunk. Ezt a programot minden Amiga-tulajdonosnak ajánlom, aki kellemes új foci programot keres.

Charlie







Az 1994-es foci VB mèrkőzèsei

ELSÖ FORDULÓ

A CSOPORT

Dátum	Mérkőzés		Hely	Idő
Jun 18.	USA v Switzerland	1:1	Detroit	4.30pm
Jun 18.	Colombia v Romania	1:3	Los Angeles	12.30am
Jun 22.	USA v Colombia	2:1	Los Angeles	12.30am
Jun 22.	Switzerland v Romania	4:1	Detroit	9.00pm
Jun 26.	Switzerland v Colombia	0:2	San Francisco	9.00pm
Jun 26.	USA v Romania	0:1	Los Angeles	9.00pm

B CSOPORT

Dátum	Mérkőzés		Hely	Idő
Jun 19.	Cameroon v Sweden	2:2	Los Angeles	12.20am
Jun 20.	Brazil v Russia	2:0	San Francisco	9.00pm
Jun 24.	Brazil v Cameroon	3:0	SanFrancisco	9.00pm
Jun 24.	Russia v Sweden	1:3	Detroit	12.30am
Jun 28.	Russia v Cameroon	6:1	San Francisco	9.00pm
Jun 28.	Brazil v Sweden	1:1	Detroit	9.00pm

C CSOPORT

Dátum	Mérkőzés		Hely	Idő
Jun 17.	Germany v Bolivia	1:0	Chicago	8.00pm
Jun 17.	Spain v South Korea	2:2	Dallas	12.30am
Jun 21.	Germany v Spain	1:1	Chicago	9.00pm
Jun 23.	South Korea v Bolivia	0:0	Boston	9.00pm
Jun 27.	Bolivia v Spain	1:3	Chicago	9.00pm
Jun 27.	Germany v South Korea	3:2	Dallas	9.00pm

D CSOPORT

Dátum	Mérkőzés		Hely	Idő
Jun 21.	Argentia v Greece	4:0	Chicago	5.30pm
Jun 21.	Nigeria v Bulgaria	3:0	Dallas	12.30am
Jun 25.	Argentina v Nigeria	2:1	Boston	9.00pm
Jun 26.	Greece v Bulgaria	0:3	Boston	5.30pm
Jun 30.	Greece v Nigeria	0:2	Boston	12.30am
Jun 30.	Argentina v Bulgaria	0:2	Dallas	12.30pm

E CSOPORT

Dátum	Mérkőzés		Hely	Idő
Jun 18.	Italy v Rep. of Ireland	0:1	New York	9.00pm
Jun 19	Norway v Mexico	1:0	Washington	9.00pm
Jun 23.	Italy v Norway	1:0	New York	12.30am
Jun 24.	Rep. of Ireland v Mexico	1:2	Orlando	5.30pm
Jun 28.	Rep. of Ireland v Norway	0:0	New York	5.30pm
Jun 28.	Italy v Mexico	1:1	Washington	5.30pm

F CSOPORT

Dátum	Mérkőzés		Hely	Idő
Jun 19.	Belgium v Mexico	1:0	Orlando	5.30pm
Jun 20.	Holland v Saudi Arabia	2:1	Washington	12.30am
Jun 25.	Morocco v Saudi Arabia	1:2	New York	12.30am
Jun 25.	Belgium v Holland	1:0	Orlando	5.30pm
Jun 29.	Morocco v Holland	1:2	Orlando	5.30pm
Jun 29.	Belgium v Saudi Arabia	0:1	Washington	5.30pm

MÁSODIK FORDULÓ

GERMANY v BELGIUM	3:2	Jul 2. Chicago 7.00pm
SPAIN v SWITZERLAND	3:0	Jul 2. Washington 9.30pm
ROMANIA v ARGENTINA	3:2	Jul 3. Los Angeles 6.00pm
SAUDI ARABIA v SWEDEN	1:3	Jul 3. Dallas 9.30pm
BRAZIL v USA	1:0	Jul 4. San Francisco 5.00pm
HOLLAND v REP.OF IRELAND	2:0	Jul 4. Orlando 8.30pm
NIGERIA v ITALY	1:2	Jul 5. Boston 6.00pm
MEXICO v BULGARIA	?	Jul 5. New York 9.30pm

NYOLCADDÖNTÖ

ITALY v SPAIN	?	Jul 9. Boston 5.00pm
HOLLAND v BRAZIL	2:3	Jul 9. Dallas 8.00pm
ROMANIA v SWEDEN	2:2 PEN	Jul 10.San Francisco 5.00pm
BULGARIA v GERMANY	2:1	Jul 10.New York 8.30pm

NEGYEDDÖNTÖ

SWEDEN v BRAZIL	0:1	Jul 13.Los Angeles 9.00pm
BULGARIA v ITALY	1:2	Jul 13.New York 12.30pm

DÖNTÖK

SWEDEN v BULGARIA	4:0	Jul 16.Los Angeles 8.30pm
BRAZIL v ITALY	0:0 PEN	Jul 17.Los Angeles 8.30pm

SENSIBLE SOCCER

A feltuningolt Sensible Soccer a régi hagyományokra építkezik, de határozottan jót tett neki az átalakítás.

Hardware igény:
A500, 1MB RAM

75 %

RENEGADE
AMIGA

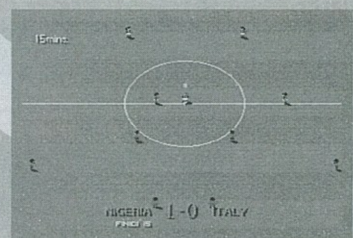
INTERNATIONAL Sensible SOCCER

Hiába, a régi nagyok kicsit kipofozva régi fényükben ragyognak, és fényükkel elnyomnak minden mást. Ez történt a Sensible Soccer-rel is. A programon magán változás nem történt. Összesen annyi az eltérés a régebbi verzióhoz képest, hogy kibővítették a VB-döntővel a kupák eddigi sorát, és egyetlenként a mezőnyben beírták a



VB-döntőn résztvevő összes csapat minden játékosát. A Sensible Soccer mindig is a kedvencem volt, de ezzel a lépéssel esélyt sem ad egy időre a többi programnak. A már ismert apró sprite-ok maradtak, továbbra is bombasztikusak. A korábbi verziókhoz képest sokkal jobbak a kapusok, ez jót tett a programnak. Jelentősen nagyobb kihívást jelent így, mint korábban. A VB-funkciókon kívül is rengeteg pozitívumot rejt a program,

pl. összesen 100 csapat található a világ minden részéből (nemzeti- és klub-csapatok egyaránt). Egy és két játékos. Intelligens passz-rendszer. Kipróbálhatunk a 24-es döntőbe be nem jutott csapatokat, hogy mit produkálhattak volna a valódi résztvevőkkel szemben. A csapatok első és második mezét is kedvünk szerint átszer-



keszthetjük, és a lehetőségeket még sorolhatnám. Hogy milyen népszerű ez a program, arról tanúskodott a GURU-táborban

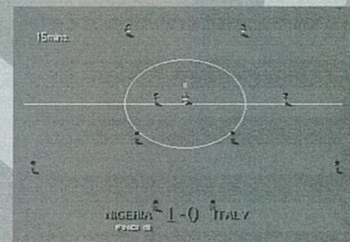


szervezett két(!) Sensible-compo sikere is. Jelenleg ez toronymagasan a legjobb focijáték bármilyen számítógépen. Minden számítógépes foci-rajongó-



nak ajánlom, hogy ez legyen az első program, amit beszerez gépére. Nem fog csalódni.

Ez a VB is elmúlt. Általában igen jó meccsekkel, jó új csapatokkal, és egy pocsék döntővel. Várhatunk újabb négy évet a nagy foci-összejövetelre, de



most már nem fogunk unatkozni addig, hiszen megérkeztek a programok, amikkel addig elüthetjük az időt, újrajátszva az éppen befejeződött világbajnokság legizgalmasabb meccseit és pillanatait, és természetesen legszebb góljait.

Charlie

K240

K240

Egy újabb nagyszerű stratégiai játék a Gremlintől, mely kissebb hibái ellenére nagyon jól sikerült. Egyébként a programot az Utopia folytatásának tekinthetjük.

Hardware igény:
A500, 1 MB RAM



83 %

GREMLIN
AMIGA

A 23. évszázadban még mindig folytatódik a földi birodalom terjeszkedése. A 300 fényévnyi körben terpeszkedő hatalmas űrállamhoz több mint 1000 lakott világ tartozik a különböző rajta élő fajokkal. Több híres hadvezér-felfedező szolgált a



birodalom flottájának élén, az egyik leghíresebb közülük Parillo volt.

Parillo vezetésével sikerült a flottának a legtöbb új világot bekapcsolni a gazdasági vérkeringésbe, de Parillo a harcászatban is jeleskedett, mint ahogy ezt az 5 éves deneb markab-i háború is bizonyította. Sajnos a birodalmi sikersorozat Parillo megöregedésével és nyugdíjazásával is megszakadni látszott.

A császár 2274-ben Marcissus-t nevezte ki hadvezérré. Ő is merészen folytatta a hódításokat, azonban az idegenekkel vívott kíméletlen harcokban a birodalmi flotta olyan nagy veszteségeket szenvedett, hogy azt már nem lehetett figyelmen kívül hagyni. Az idegenekkel való harc kezdett átalakulni a támadó háborúból állóharccá, majd pedig lassú, hátráló védekező harccá. Ez a fajta átalakulás a 2294-es Tharmaxions melletti csatánál kezdődött, és egészen a 2301-es Capella szektori sikeres ellentámadásig folytatódott. Az első előrelépést a Beta Hydrae-i földműves rendszer visszafoglalása jelentette. Ismét elkezdődhetett a terjeszkedés.

Sci-Tek

Szerencsére a gazdasági és katonai fejlődés pozitív hatással volt a tudományokra, talán ennek is köszönhető a 2309-ben kidolgozott gravitációs teória, mely 2 új konkrét tudományos felfedezés alapját jelentette, melyek az Aszteroida hajtómű és a Gravity Nullifier voltak. Mindkét felfedezés az eddig kihasználatlan aszteroidák biztonságos hasznosítását tette lehetővé. Tíz év alatt a Sci-Tek a birodalom legnagyobb gazdasági erejévé nőtte ki magát a bányászati és más koncessziók helyes kihasználásával. A Blueprint rendszer kidolgozásával lehetővé tették a Sci-Tek termékek teljes körű elérhetőségét.

Tetracorp

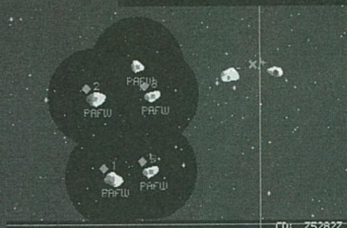


A Tetracorp mindig is a piacon volt, azonban 2221-ben két új termékével egyszerre a figyelem központjába került. A két új termék a Scout Ship és a szenzor készlet volt. A két új eszköz az aszteroidák mind jobb hatásfokú felfedezését, bemérését tették lehetővé. A birodalom minden hajóját felszereltette ezekkel az eszközökkel, talán ennek volt köszönhető a töredék szektorok felfedezése. A töredék szektorok rejtették azt a két új nyersanyagot, a Traxiumot és a Nexos-t, mely igen sok új felfedezés és találmány alapja lett. Természetesen a Tetracorp felemelkedését is jelentette mindez.

K240 szektor

2380-ban fedezte fel a Tetracorp egyik hajója a rendszer 50 fényévnyire a központi naptól. Mivel szektorról volt szó, rögtön elkezdődött a szektor feltárása. A flotta ezúttal téged nevezett ki, lássuk mit is kezdsz a feladattal.

Az intro megtekintése után egy egyszerű menüképernyőre jutunk, ahol is kiválaszthatjuk a nekünk szinpatikus nehézségi szintet egy idegen ellenséges faj kijelölésével. Ha menteni vagy tölteni szeretnénk a játé-



kot, akkor azt szintén itt tehetjük meg. Az **END**-re kattintva léphetünk be a játékba. A játék főképernyője egy egyelőre még üres aszteroida mező, ahol is forgó sziklákkal vannak jelezve az ismert aszteroidák. Amelyiken zöld pöttyöt is látunk, azon kolóniánk is van. A képernyőn egyébként még alapállapotban az Imperial Credit-ben mért pénzünket, valamint a dátumot láthatjuk, melyet a 2. Milleniumtól számolnak.

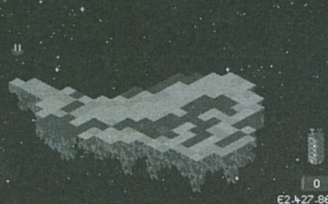
Érdemes kezdetben megismerkednünk néhány fontos dologgal, mielőtt belemélyednénk a játékba. Háromfajta egér kurzorral találkozhatunk, melyek a következők:
- **kéz** - a default állapot, ilyenkor tudunk építkezni az aszteroidákon, valamint információkat kérni az épületekről
- **nyíl** - ship kiválasztó mód, kizárólag a hajók kijelölésére szolgál (S billentyű)
- **bomba** - a felesleges épületeket bonthatjuk le ilyenkor (D billentyű)

A jobb egérgomb lenyomásával egyébként egy igen terjedelmes menü rendszer bukkan elő, melyet majd később ismertetek. Az ismert terület egyébként fekete színnel van jelezve, míg az ismeretlent szürke színnel jelöli a program. Kétféle módon fedezhetünk fel újabb aszteroidákat:
- Ha **Sensor**-t telepítünk a saját aszteroidákra (később ezeknek még növelhetjük majd a hatósugarát)
- **Scout Ship** használatával, melyet kifejezetten felfedezésekre terveztek

Minden saját aszteroidánál bekapcsolhatjuk az állapotjelző feliratot mely 4 betűből áll, a következő jelentéssel:

P - Power Supplies - energia
A - Air Supplies - levegő ellátottság
F - Food Supplies - élelmiszerek
W - Water Supplies - víz ellátottság

Ha zöld színnel jelzi a gép a betűket, akkor nincs semmi baj,



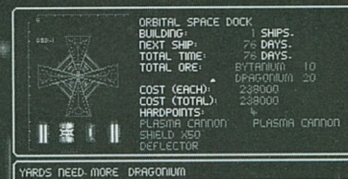
ha narancssárga a szín, akkor beavatkozásra van szükség, ha pedig piros, akkor hamarosan nagy baj fog történni a kolóniával.

Minden új kolónia alapításkor egy CPU-ból áll, mely az első telepesek igényeit elégíti ki. Ha nem építünk semmit az aszteroidára, akkor így önmagában életképes, azonban természetesen fejlesztenünk érdemes, ha eredményeket szeretnénk elérni. Mindenfajta épületet az Engineering Window-ban érhetünk el. Ilyenkor már persze a másik főképernyőn vagyunk, ahol mindig az aktuális aszteroida képét láthatjuk. Ha építeni szeretnénk, akkor ki kell jelölnünk a kívánt épületet és le kell raknunk az aszteroida megfelelő helyére. Általában a házak egy kockát foglalnak el, azonban akadnak kivételek is. Néhány épület kényes arra, hogy hova telepítjük, így például leszállópályát csak középtájon telepíthetünk.

A gazdasági tevékenységünket erősen befolyásolja, hogy hogyan osztottuk el a pénzünket. Négy területre szórhatjuk szét a gazdasági képernyőn. Kis csíkok jelzik az egyes területekre fordított credit mennyiséget, melyek a következők lehetnek:

- **Construction** - mindenfajta épület felépítésére szolgál, a számlánkról rögtön eltűnik az összeg, vagy pedig szól a gép, hogy nem elég a kiutalt keret.
- **Vehicles** - az orbitális űrállomástól kezdve a legegyszerűbb Assault Fighter-ig itt állíthatjuk be az ilyen célra felhasználható összeget. Ha elfogy a pénz, akkor a gép nem szól, így nem árt ha a nagy fejlesztések közben ránézünk időnként az elosztásra.
- **Intelligence** - a kémkedési alap, melyből a kiküldött kém műholdak építését fedezhetjük.
- **Missiles** - az előforduló rakéta típusok építésére szolgáló keret.

Érdemes némi pénz tárolni a központi részen is (**MONEY**), mivel csak innen finanszírozhatjuk



a kolonizáció költségeit (30.000 / aszteroida), valamint a Sci-Tek-től vásárolható tervek (**Blueprints**) anyagi fedezetét is ez jelenti. Persze a játék kezdetekor örülhetünk, ha rendesen fel tudunk szerelni egy aszteroidát. Egyébként nagyjából az a helyes irány, ha mindig a prioritásoknak megfelelően csoportosítjuk ár crediteinket. A jelölésekben egy zöld blokk 5.000 creditet, egy sárga 100.000 creditet, míg egy piros blokk 1.000.000 creditet jelképez.
Minden aszteroidát kedvünk szerint alakíthatunk át akármivé, a feladatnak megfelelően. Általában a következő elvet követtem a játékban:



1.) Szenzorok telepítése (legalább ennyi haszna legyen az új aszteroidának)
2.) Ha van elég nyersanyag, akkor 2-3 bánya mindkét típusból a hozzá tartozó kiszolgáló létesítményekkel
3.) 2-3 nyersanyagtermelő aszteroida után építenünk kell egy komoly bázist, melyre gyakorlatilag mindent rá kell pakolnunk a kínálatból. Nem árt ha erre a célra egy nagyobb aszteroidát nézünk ki magunknak. Ez egyrészt azért jó mert nem gátol minket a terjeszkedésben a méret, másrészt pedig támadás esetén nagyobb esélyünk van a túlélésre. Egyébként a létfenntartáshoz fontos épületekből nem árt ha legalább 2 példánnyal rendelkezünk, mert nagyon sokáig tart az építkezés és ha megsemmisül, akkor hamar piros lesz a jelző betű a PWAF-ban és az már a véget jelenti.

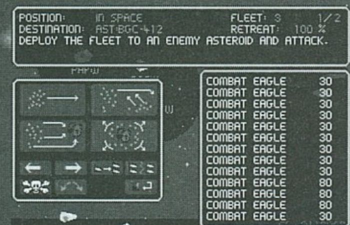
Az épületeinket a *Tactical* módban (Space billentyű) egy kicsit könnyebben építhetjük fel, nem



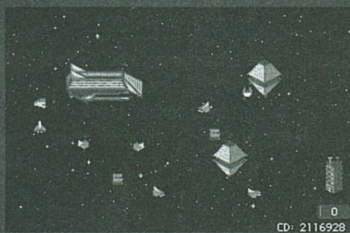
akadályoznak minket a különböző tereptárgyak a hely kiválasztásában. A következő színjelölésekkel találkozhatunk az aszteroidán:

- **Világos szürke** - üres terület
- **Sötét szürke** - nem használható terület
- **Világos kék** - épület
- **Piros** - leszállópálya
- **Fehér** - Screen Generator által biztosított terület
- **Zöld** - vírus fertőzött terület
- **Sötét kék** - anti-vírus terület

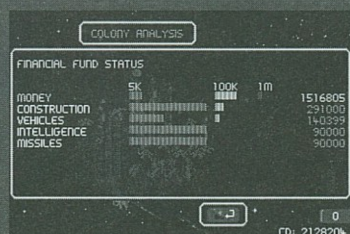
A kolóniák fenntartása
Alapvetően a következő tényezőkre kell figyelnünk a kolóniákkal kapcsolatban, ha azt szeretnénk, hogy megfelelően működjenek:



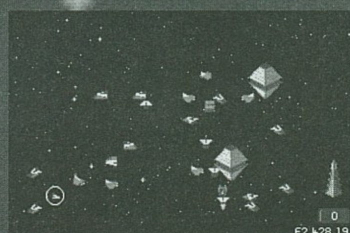
- **Population** - aszteroidáinkon mint mindenhol robotok dolgoznak, az őket felügyelő robotok alkotják a populációt. Nagyon sok tényező befolyásolja az emberek számát, igyekezzünk megfelelő életkörülményeket biztosítani számukra, akkor nem fognak problémák felmerülni. Nagyon fontos, hogy megfelelő számú Living Quarters álljon rendelkezésre.
- **Security** - mivel egy zárt kicsiny közösségről van szó, így nem is csoda, hogy a biztonság fontos. 150 lakóra kell jutnia legalább 1 Security Centre-nek.
- **Life Support** - egy telepes egy



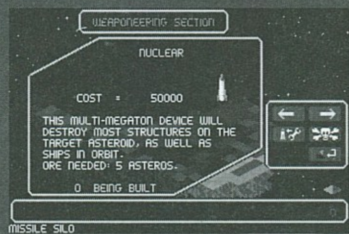
egységet fogyaszt el minden nap az éltető termékekből (**Life Support - Air, Hydroponics - Food, Hydration Plant - Water**). Ha építettünk *Environment Control*-t, akkor tárolhatjuk is bizonyos mennyiségig a fent említett elemeket.
- **Power** - Nagyon sokféle energia forrás áll a rendelkezésünkre, azonban egyre nagyon vigyázzunk, mégpedig arra, hogyha nem elég az energia kapacitás az aszteroidán, akkor a gép önkényesen lekapcsol némi épületet az energia ellátásról. Ha ilyenkor éppen egy létfenntartó épületről van szó, akkor bizony hamar elpusztul mindenünk.
- **Radiation** - A sugárzás mennyiségét több tényező is befolyásolja az aszteroidán. Az első a központi csillag sugárzása, mely jócskán érvényesül a légkör nélküli világokban. A második tényező az, hogy minden harcnál és támadásnál nő a sugárzás, hogy a nukleáris fegyver bevetésének következményéről már ne is beszéljek.



A bányászat
Mindenfajta tevékenységnek a bányászat az alapja, mivel mindenhez szükségünk van alapanyagokra. Minden aszteroida rejt magában bizonyos mennyiségű ércet. Az egyes ércek csoportosítva vannak a szerint, hogy milyen bányászati móddal lehet őket kitermelni. Az egyszerűbbeket sima bányákkal, míg a különleges érceket bonyolult eljárásokkal lehet kitermelni. A különböző ércekről és felhasználási lehetőségükről az 1. táblázat ad tájékoztatást. Feltétlenül gondoskodnunk kell tároló helyekről, ahol a kitermelt érceket tároljuk, ugyanis ha erről nem gondoskodunk, akkor el-



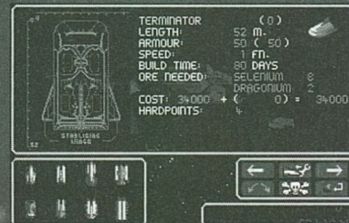
veszik a felesleges termelés. A fel nem használt nyersanyagokat el is adhatjuk a birodalomnak, igencsak jó pénzért. Nem árt azonban ha óvatosak vagyunk, mert nagyon nehéz pótolni az elkótyavetyélt értékes természeti kincseket. Minden aszteroidának természetesen végesek a készletei, egy idő után csak meddőhányókkal találkozhatunk. A birodalommal való kereskedést az *Ore Carrier*-ek végzik. Ha beáll egy ilyen szállító az aszteroida mellé, akkor a nyíl ikonnal léphetünk be a hajóba, ahol is felpakolhatjuk a feleslegesnek ítélt készleteinket.



Természetesen létezik egyszerűbb módja is az ércek értékesítésének, mégpedig az, ha rendelkezünk *Ore Teleporter*rel, mely egyszerűen elteleportálja a kívánt helyre az érceket, egyébként így elkerülhetjük a hosszadalmas szállításokat is a saját aszteroidák között.



Űrhajók gyártása
Mint már eddig is kiderülhetett, rengeteg idegen faj népesíti be a világegyetemet és persze közülük nem egy nem igazán lesz barátságos velünk. Muszáj tehát védekeznünk, sőt támadnunk. Kezdetben csak egy *Spacecraft Construction Yard* nevű építménnyel rendelkezünk, melyben csak 3 típusú hajót



építhetünk. Vigyázzunk arra, hogy a gép nem szól ha éppen kifogytunk az aktuális alapanyagokból, hanem egyszerűen csak vár arra, hogy újra kapjon nyersanyagokat. A termeléshez még az is szükségeltetik,

hogy *Weapon Factory*-nk is legyen az aszteroidán. A hajókon lévő felfüggesztési pontokon (**Hardpoint**) támadó (hajók és aszteroidák ellen), valamint védő fegyvereket helyezhetünk el. Mindenkinek magának kell eldönteni, hogy mennyi kreditet



fordít a védekezésre, azonban mindenkinek felhívom a figyelmét arra, hogy egy idő után muszáj lesz védekeznie. A kezdetben rendelkezésünkre álló fegyver arzenál természetesen fejleszthető a Sci-Tek által rendelhető tervek alapján. Nagyobb hajók építését csak az űrben tudjuk elvégezni, ehhez azonban előbb kell építenünk egy *Space Dock*-ot. A *Command Centre* felhasználásával tehetjük ezt meg, azonban készüljünk fel az alapanyag szükségletre, valamint arra, hogy minimum 200.000 kreditünk fogja bánni a vásárlást. Ha sikerült felépítenünk a bázist, akkor más fajta hajókat is építhetünk. Felhívom mindenkinek a figyelmét arra, hogy az aszteroida körzetében tartózkodó bármilyen hajó vagy bázis elpusztul az aszteroidával együtt a katasztrófák során. Nagyon sok fejtörést okozott a játék elején az, hogy némely hajóm, többek között a kezdetben életfontosságú *Transporter*-t elküldve egy újonnan felfedezett aszteroidához, egyszerűen eltűnt. Nos, természetesen nem tűnt el, csak az aszetroida vonzáskörzetében



parkolt le, a közeli képet kérő ikonnal bármikor elérhetővé vált. Egyébként a *Space Dock* is itt építődik. A *Space Dock* termelése nem sokban különbözik a normál gyártástól, maximum abban, hogy a dock által termelt hajó egyből pályára áll az aszetroida körül, míg a többi űrjármű a felszállópályára (**hangar**) kerül, ahonnan csak a parancsunkra szállnak fel. Egységeinknek a következő parancsokat adhatjuk:

- **Land** - sima leszállás
- **Land Hangar** - vissza a hangárba
- **Patrol** - védelem az ellenséges támadással szemben
- **Join Feet** - csatlakozás valamelyik flottához
- **Go To Asteroid** - irány a kijelölt aszteroida
- **Prospect** - a talált aszteroida nyersanyagainak előrejelzése
- **Explore** - az ismeretlen területek felfedezése, új aszteroidák keresése
- **Spy** - idegen aszteroidák (piros pötty) megfigyelése
- **Colonise** - új kolónia alapítása egy még nem kolonizált aszteroidán
- **Load Ore** - ércek és nyersanyagok felpakolása és elszállítása



Figyeljünk arra, hogy lehetőleg ne hagyjunk hajókat a hangárban, hanem rögtön állítsuk őket pályára, mert támadás esetén nem lehet gyorsan felküldeni őket.

A kémkedés

Az információ, mint tudjuk igen nagy jelentőséggel bír mindenfajta döntés meghozatala előtt, így nem árt, ha egy kis kémkedésre adjuk fejünket, mely egyébként bevett szokás a birodalomban. Kétféle módon szerezhetünk információkat a játékban. Az első mód a már körvonalazott *Scout Ship* használata, azonban ez csak korlátozott lehetőségeket biztosít.

A másik mód sokkal érdekesebb, mikor is kém műholdakat lövünk ki az ellenséges aszteroidák felé. A műholdak legyártása és célra programozása után már ki is lőhetjük őket. Ha pályára állnak az aszteroida körül, akkor különféle infokat szerezhetünk a lakosságról, a katonai és polgári létesítményekről. Nagyon jól jellemzi az aszteroida fejlettségét az is, hogy milyen sokáig működik a műhold, ha rövid ideig (1 másodperc is volt már!), akkor sejteni lehet, hogy kellemes banda uralja az aszteroidát.

A flották

Értelemszerűen hajóinkat nem érdemes egyenként kiküldeni a csatába, hanem inkább flottákba érdemes tömöríteni őket, ahol is előfordulhatnak támadó hajók és az őket védő más kiegészítő egységek. Persze azért is érdemes flottákat kialakítani, mert így egyszerűen egy parancs kiadásával irányíthatunk akár egy tucat hajót is. A következő főbb parancsokat adhatjuk a lehetséges 8 flotta közül bármelyiknek:

- **Leaving Fleet** - a kiválasztott hajók elhagyják a flottát és patrol üzemmódra állnak át
- **Move Fleet** - egy másik saját aszteroidára küldhetjük át a flottát
- **Attack Asteroid** - egy ellenséges aszteroida megtámadása, az ott található hajókkal egyetemben
- **Intercept Enemy Fleet** - az űrben haladó felderített idegen flotta elfogása és a csata kiprovokálása
- **Guard Mode** - a patrol flottabeli megfelelője, ilyenkor a teljes flotta az aszteroida védelmét szolgálja

A csapataink alapállapotban sohasem hátrálnak meg a csatákban, addig küzdenek, míg nyernek, vagy míg el nem buknak. Ezen tudunk változtatni a *Retreat Thresholds* beállításával, mely %-ban fejezi ki menekülési készséget. Ha eléri a beállított értéket a szám, akkor flottánk visszafordul és a legközelebbi hazai bázis felé veszi a irányt.

Rengeteg dologról kellene még mesélnem nektek a játékkal kapcsolatban, de úgy hiszem indulásképpen ennyi elég lesz. Zárásképpen következzen néhány tanács a játékkal kapcsolatban, valamint néhány olyan dolog, melyre nem árt ha felkészülünk:

- nagyon fontos a hadiflotta építése, a rakéták telepítése és minden támadó jellegű dolog, azonban kellő védelem is szükséges ahhoz, hogy teljesíteni

tudjuk a feladatunkat, ez azt jelenti, hogy ne sajnáljuk a krediteket a védett házaktól (**protected** ....), valamint amint lehet szerezzünk be korszerűbb védelmi fegyverzetet (pl **Plasma Turret**). A rakéta veszély sem elhanyagolható tényező, így az Anti-Missile Pod előkelő helyen kell hogy szerepeljen.

- a természet is ellenünk van, ne feledjük. Első beszerzésünk egy *Asteroid Tracker* (40.000) legyen, mely segítségével felderíthetjük az összes ismert aszteroida mozgásának irányát és sebességét. Nem érdemes ugyanis egy összeütközés előtt álló aszteroidára építkezni, kivéve ha van *Asteroid Engine*-nk (190.000), melyek segítségével szabadon irányíthatjuk a világűrben. Annál is inkább érdemes ezt tenni, mert rendszeresen felbukkannak üstökösök a világűrben, mely érdekes módon mindig a legfejlettebb rendszer felé tartanak.

- előbb-utóbb létkérdés lesz az áramellátás, így nem árt ha beszerezzük gyorsan egy *Powerplant* terveit.

- az aszteroida hajtómű alkalmas arra is, hogy egy renitens idegen aszteroida felé irányítsuk, aztán pedig bummmm!

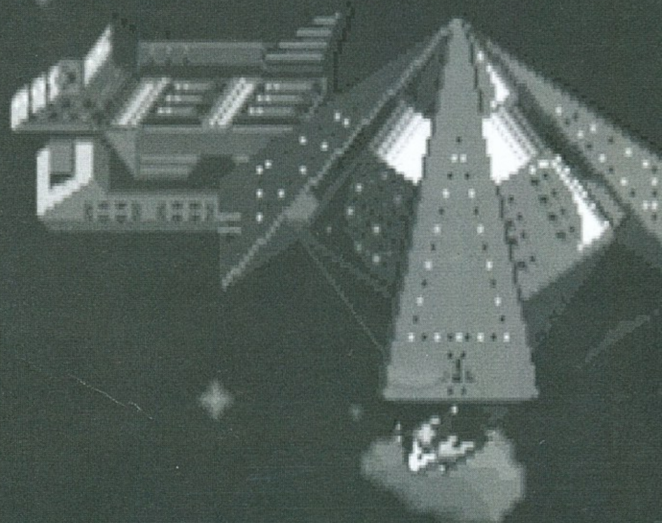
- ne felejtsük el, hogy számunkra ismeretlen technikák is létezhetnek, így ne lepődjünk meg, mondjuk egy teleportáló aszteroidán.

A következő hónapban folytatni fogjuk az ismerkedést a K240-nel, készüljetek fel holmi irgalmatlanul nagy táblázatokra, ahol is áttekintjük az összes lehetséges vásárlási, építési és fejlesztési lehetőséget.

Egyébként ilyen bugos programmal már igen rég nem találkoztam. Egyszerűen fantasztikusnak tartom, hogy bizonyos kavarások nélkül nem lehet menteni és tölteni a játékban. Helyesebben menteni lehet, csak aztán éppenséggel nem ismeri fel a mentéslemezt a gép. Szép ugye? Az a baj, hogy ez nem vicc, egy eredeti original K240 a tanúm rá. Ettől függetlenül megoldható a mentés úgy, hogy 2. lemezről letöröljük a nem használt nyelveket, valamint az alien directoryban csak az aktuális küldetést hagyjuk fent a lemezen, de persze mindezt egy biztonsági másolat készítése után. Ezek után már ráfér egy kimentett állás a lemezre.

Nagyon ígéretesnek látszott a játék, és valóban önfeledt kikapcsolódást kínál minden stratégának.

Bear™



Hajótípus	Rendeltetése	Hardp.
Assault Fighter	Támadás	1
Combat Eagle	Támadás	2
Scout Ship	Felderítés, Előrejelzés, Kémkedés	1
Destructor	Támadás	3
Terminator	Támadás	4
Transporter	Kolonizáció, Érc szállítás	2
Fleet Battleship	Támadás	6
Space Dock	Nagyobb hajók gyártása	4

	Land	Land Hanger	Patrol	Join Fleet	Go To Asteroid	Prospect	Explore	Spy	Colonise	Load Ore
Assault Fighter		X	X	X	X	X				
Combat Eagle		X	X	X	X	X				
Scout Ship	X	X	X	X	X	X	X	X		
Destructor			X	X	X					
Terminator			X	X	X					
Transporter				X	X				X	X
Fleet Battleship				X	X					

Érc	Színjel	Felhasználási terület
Selenium	Piros	MineExplosive Missile, Scatter Missile, Assault Fighter, Combat Eagle, Scout Ship, Destructor, Terminator, Transporter, Fleet Battleship
Asteros	Piros	MineNuclear Missile, Powerplant
Barium	Piros	MineArea Explosive Missile, Anti-Virus Missile, Spy Satellite
Crystalite	Piros	MineVortex Missile, Assault Fighter, Combat Eagle, Scout Ship, Destructor
Quazinc	Sárga	Deep Bore MineNapalm Missile, Hellfire Missile
Bytanium	Sárga	Deep Bore MineSpece Dock
Korellium	Sárga	Deep Bore MineStasis Missile
Dragonium	Sárga	Deep Bore MineSpace Dock, Terminator, Transporter, Fleet Battleship
Traxium	Zöld	Seismic PenetratorVirus Missile
Nexos	Zöld	Seismic PenetratorMega Missile

JACK NICKLAUS G.

A nyárvége ismét egy golfot termett, mely színvonalában nem igazán kiemelkedő alkotás.

Hardware igény:
512 KB RAM, EGA, MOUSE

52 %

ACCOLADE
PC DISK

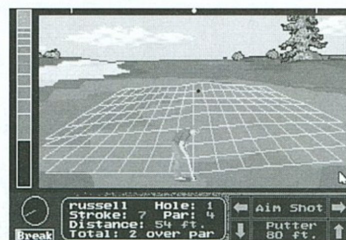
Jack Nicklaus' Unlimited Golf



Úgy látszik, mostanában nemcsak a foci programoknak van nagy keletje, hanem a nyári időszakban a golf is a kedvelt játékok közé tartozik. Az Action Sixteen sorozatban megjelent Jack Nicklaus Unlimited Golf is ezt látszik megerősíteni. A program nem igazán kínál nagy érdekességeket, kivéve talán a beépített pályatervezőt, mellyel magunk alakíthatjuk ki a pályák arculatát.

A kicsit talán bonyolult indítási metódus után, ahol is nekünk kell beállítanunk parancssoros üzemmóban a használt videokártyát és hangkártyát egy menübe keveredünk, ahol is kiválaszthatjuk, hogy Skins vagy Stroke üzemmódban óhajtunk játszani a kiválasztott számú ellenféllel. Ha mindezzel megvolnánk, akkor az egyes játékosok jellemzőit állíthatjuk be. Mindenre kiterjedt az alkotók figyelme, a név és nem mellett a játékosok Skill-jét (Beginner, Expert), vagy éppen a klub-beli hovatartozását is kiválaszthatjuk. A gép által vezérelt játékosokra is





áll természetesen ez a lehetőség. Egyébként 8 különböző hölgy és úr lehet az ellenfelünk a gép által kínált mezőnyből, mindenfajta erősségi foknak megfelelően természetesen.

Miután mindevvel megvagyunk, egy kis táblácska következik, melyen a versenyek helyezéséért elérhető pénzjutalmon alakíthatunk egy kicsit, ilyen opcióval sem találkoztam még más játékokban. Az ezután következő pályakiválasztás nem okozhat semmi nehézséget, gondolom mindenki ki fogja próbálni az összes pályát.

Foglalkozzunk inkább pár szó erejéig a főmenüvel, mely a következő választási lehetőségeket kínálja:

1, **Play a Round** - a 18 pálya végigjátszása
2, **Practice a Hole** - szabadon választott pályákon való gyakorlás



3, **Driving Range** - a hosszú ütések gyakorlása
4, **Practice Green** - a gurítások elemzése
5, **Change Course** - más pályacsoportra való áttérés
6, **Change players** - az elejétől fogva ismét beállíthatunk mindent

A pályákat használva természetesen itt is megtaláljuk a szokásos nehezítő funkciókat, úgy mint a szelet és a pályák furmányos talajtípusait, de persze ezek már nem okozhatnak gondot a jól felkészült golfozóknak. A 3D-s megjelenítést rendesen kihasználták a program készítésénél, mindenfajta perspektivikus nézetet és egyéb kellemes dolgot is beállíthatunk a játék folyamán.



A már beharangozott pályatervező kezelése annyira egyszerű, hogy nem igazán érdemes komolyabban írni róla, valószínűleg mindenki rá fog jönni néhány perc után.

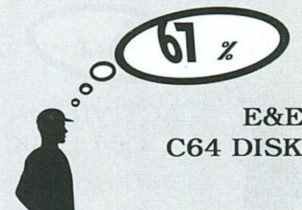
Nem rossz játék a golf, de nem igazán áll közel hozzánk, valljuk be őszintén.

Bear™

LEMMINGS

Egy régóta várt C64-es konverzió, a Lemmings. Íme itt van végre.

Hardware igény:
C64/I-II, 1541/I-II



E&E
C64 DISK



Az elmúlt időszakban, finoman szólva nem sikerült követnem az aktuális 64-es programok folyamát. Vannak egészen jónak tűnő indokaim (vizsgaidőszak, Omega, a GURU nyári szünete stb.), de ezek hosszas ecsetelésétől inkább megkímélném az olvasót. Lényeg a lényeg, az itt következő oldalon egy nem éppen friss játékról lesz szó. Igen, megérkezett amire minden 64-es tulajdonosnak rengeteget kellett várni, a Psygnosis egyik leghíresebb játéka, a Lemmings.

Már idejét se tudom, hogy mikor jelenhetett meg az eredeti 16 bites verzió, s amely már harmadik folytatását várja. Egy készülő 64-es átiratról is régóta keringtek pletykák, ám senki sem tudta, hogy a játékot ki is írja, megjelentek különböző önjelölt próbálkozók, mikor hirtelen érkezett egy preview. Nagy-nagy meglepetésemre az előzetes rendkívül profi, s a játék egy már elkészült pályáját tartalmazta.

Némi nézelődés után az is kiderült, hogy a konverziót egy német cég, az E&E szoftver készíti. A készítők nevei számomra teljesen ismeretlenek voltak, ami ugyan jelentheti azt is, hogy azelőtt csak valamilyen írói álnevükön voltak jelen a 64-es scene-en. Mást nem igazán tudok elképzelni, ugyanis egy ilyen kaliberű játékot csak egy komoly múlttal rendelkező 64-es programozó tud megírni, aki kívülről ismeri az összes létező trükköt, amivel a gép szűkös lehetőségeit maximális mértékben ki lehet használni.

Érdeklődve és várakozással tele vettem kezembe úgy fél órával ezelőtt a játék végleges változatát, s helyeztem be a meghajtóba. Be kell vallanom, szerencsésebb lett volna, ha a játékot valaki olyan teszteli, aki nem ismeri az eredeti Amigás változatot.

Bár a játékot meglehetősen régen láttam, de már az intro alatt rá kellett jönnöm, hogy csak az eredetihez hasonlítva tudom szemlélni a 8 bites verziót. Mikor az intro vége fele a hegymászó lemming felér az L betű tetejére, kaján mosollyal az arcomon vártam az Amigán létező zoom-ot, mellyel a kamera távolodik úgy, hogy a teljes felirat látható legyen. Sajnos nem kellett csalódnom, a kicsinyítés 64-en hiányzott. Vigye kánya, gondoltam, ez legyen a legkisebb bajom. A főképernyő meglehetősen hasonlít, nosza, ragadjuk meg a joystick-ot, s vigyük a nyilat a megfelelő ikonra. Na, nyíl az nincs, rövid bogarászás után sikerült rájönnöm, hogy bizony az 1-es billentyű megnyomása fogja indítani a játékot. Töltögetünk, töltögetünk, lemezt cserélünk, majd megérkezett.

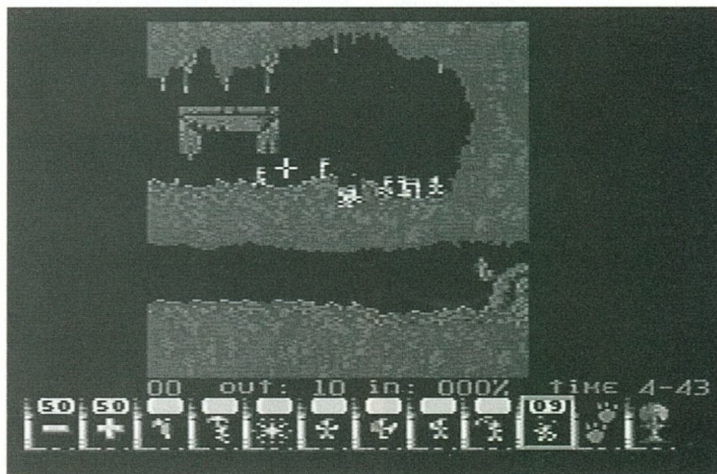
Mint már az előzetesből kiderült, a játéktér kisebb az eredetinél, s az egér hiánya miatt az irányítás is nehézkesebb lett. A 64-es többszínű üzemmód pixelmérete pontosan a fele az Amigásénak, ebből is származnak kisebb minőségi problémák. Dehát miket is beszélek én itt! Ez a játék csúcs! Csoda, hogy valaki ezt meg tudta írni. Egy ősrégi, legendásan lassú gépen elkészíteni egy olyan játékot, melyben akár száz kis figura is kint lehet a képernyőn, különbözőképpen animálva, akár százféle irányban haladva, ez valami fantasztikus. S én eddig csak negatívumokat tudtam írni róla... Hát ez az igazi probléma kérem, nagyon el vagyok én már kényeztetve.

Ami pozitívum viszont, s amit semmiképp se szabad elfelejteni: a játék ötlete s varázsa nem tűnt el a konverzió során. A zenék jól illeszkednek a játékhoz, sok helyütt meglepően jó átiratai az eredetiknek. Az, hogy a pálya mérete kisebb lett, nehezítés ugyan, de mivel az eredeti változatban is túlnyomórészt a láthatónál nagyobb pályák voltak, ez egy idő után nem zavaró. A pálya mozgatása egy picit döcögősre sikerült, de akinek ez olyan lényeges, az még az élő fába is beleköt.

Ami viszont ténylegesen zavaró az az, hogy a nyíl mozgatását nem lehetett egér nélkül a kellő módon megoldani. Gondolok itt arra, hogy ha akarom a nyíl gyorsan megy, ha akarom lassan. Ilyen szempontból a joystick az egérhez képest digitális, vagy húzom az adott irányba, vagy nem, más alternatíva nincs. A másik negatívum, hogy a figura típusának megadásakor nem vihetjük a nyilat a képernyő alsó részére, az ikonok közül, a menühöz hasonlóan, itt is csak a számbillentyűk segítségével válogathatunk. Ez a kezelés lassulásához vezet, ami alapvetően bosszantó okok miatt teszi nehezebbé a játékot.

Kérek minden 64-es tulajdonost, hogy kellő kritikával fogadja a fenti nyavalygásokat, ugyanis 99 %-uk egy elkényeztetett Amigás észrevétele egy 64-es játékkal kapcsolatban. Senki se felejtse el, hogy a Lemmings egyike az utolsó nagy mohikánoknak, melyek némi képzavarral élve, "megjelentek" a jó öreg 8 bites platformon, újból megvalósítva a lehetetlent.

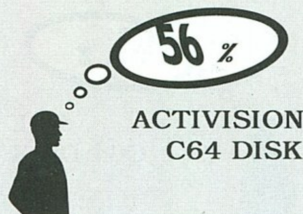
Prunoki, aki csak azért Prunoki, mert hogy adná ki magát kérem, ha ő lenne Cefi, a vízfejű drót, vagy Kirúg Hümér, a kancsal csapos



ALTEREGO

Egy érdekes szerepjáték alkotja e havi C64 rovatunk magját.

Hardware igény:
C64/I-II 1541/I-II



ACTIVISION
C64 DISK

"Amíg van kenyér, s a disznó kövér, Mondd, kit érdekel, hogy ki vagyok én?"
/HBB - Ki vagyok én.../

Alterego

Nem tudom, érezted-e már úgy, kedves olvasó, hogy néha a legegyszerűbb kérdések is napokig tartó elgondolkodásra, már-már frusztráló erejű önelemzésre késztetnek. Mert -ha ritkán is- velem azért előfordul. Legutóbb is, például, mikor néhány napos önkéntes száműzetés után kiléptem a szobámból, elémtoppant a kislányom, és cérnahangon, a legártatlanabb arckifejezését felöltve azt mondta:

-Én vagyok a Ferike! Hát te ki vagy?- Úgy látszik eléggé kilehettem, mert már az első mondatánál leakadtam. Te jó isten! Miért hívnak egy lányt Ferikének? Még mindig ezen a kérdésen rágódtam, mikor megcsördült a telefon. Természetesen a főnököm volt, s igen élénk érdeklődést tanúsított anyám hogyléte, és a munkától való távolmaradásom okai iránt. Néhány keresetlen szóval eligazítottam dél felé (arra tudniillik melegebb az éghajlat) mire éktelen ordítozásban tört ki. Mindegyre azt tudakolta, hogy mit gondolok, ki vagyok én, hogy így merek beszélni vele? Hm... érdekes kérdés, mintha ma már hallottam volna. Míg ezen rágódtam, a vonal megszakadt. Sebaj. Bemegyek a hálószobába, az asszony még az igazak álmát alussza. Nem tudom mit álmodhatott, de álmában nagyokat sóhajtott, és néha elmosolyodott. Lágy csókot leheltem a homlokára, mire kinyitotta alvástól még fátyolos szemeit, s megkérdezte: Ah! Ki vagy te szép szőke herceg? Ekkor betelt a pohár! Az, hogy szép vagyok, rendben... Az, hogy még mielőtt a dolgozó népet szolgáltam volna, és volt hajam, az is leginkább fekete volt, és most az asszony szőkének hitt, rendben... De mi a francért kérdezgeti ma tőlem mindenki, hogy ki vagyok? Hát nem tudják, hogy én ÉN vagyok? De tényleg, ki az az én? Nos, kedves olvasó, jól bejöttél a csőbe!

Ha már idáig eljutottál, gondolom ellenállhatatlan vágyat érzel, hogy megismerkedj egyik e havi C64-es témánkkal, az ALTEREGO című Activision által prezentált programmal. Az ember ugye néha találkozik a színes újságokban oly divatos önismereti és lélektani tesztekkel, melyek négy-öt kérdés megválaszolása után megpróbálja elhitetni a gyanútlan olvasóval, hogy ő bizony ilyen vagy olyan. Nos, ha vannak ilyen tesztek a birtokodban, most markold fel az összeset, és hajítsd ki az ajtó elé a papírgyűjtő úttörők (Atyavilág! Hol vagyunk már ettől!) martalékául.

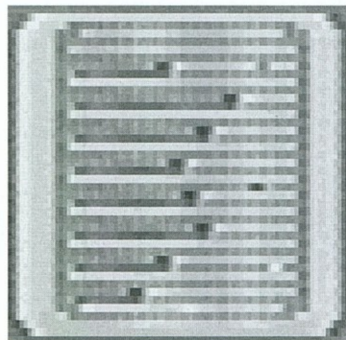
Itt van ugyanis ez a program, amely szinte minden -a személyiségedre vonatkozó- kérdésedre hathatós választ fog adni, már amennyiben egyáltalán van türelmed hozzá. A stílusa ugyanis a játéknak (nehezen használom ezt a szót, mert a későbbiekben ki fog derülni, hogy ez nem is annyira játék) tulajdonképpen RPG, azaz szerepjáték! Mégpedig olyan szerepjáték, amelyben saját bőrünkbe bújva, illetve bőrünkből néha kibújva önmagunkat kell megszemélyesítenünk.

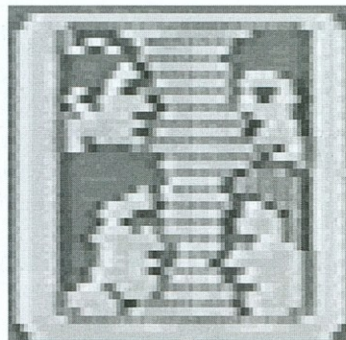
Igaz, hogy nincsenek benne sem varázslók, sem tündék, sem babók, sem boszorkányok, de még egy fia nyamvadt zombit sem sodor elénk a sors szeszélye, helyettük azonban itt vannak a szülők, barátok, tanárok, főnökök, és persze ilyen-olyan lányok is dögivel. Mint a valóságban. Mert ki meri állítani, hogy nem való életünk a legnagyobb kaland, amelyet a legélénkebb fantáziájú író sem képes lepipálni? Na, erről van szó... A játék során ugyanis rengeteg váratlan és furcsa szituációba fogunk kerülni, melyeket saját felfogásunk és vérmérsékletünk szerint kell megoldanunk. Persze ehhez, mint már a hagyományos RPG-nél megszokhattuk, meg kell teremtenünk a főszereplő karakterét, jelen esetben a magunkét. Ennek érdekében, először két egyszerű, de provokatív kijelentés közül kell választanunk:

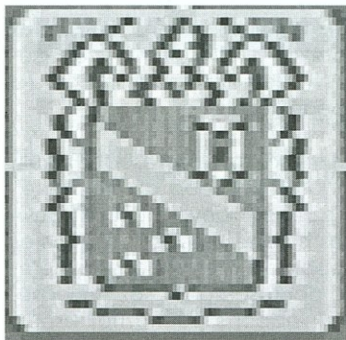
- igyekszem őszintén válaszolni a kérdésekre
- csak olyan válaszokat adok, amelyek az első pillanatban az eszembe jutnak

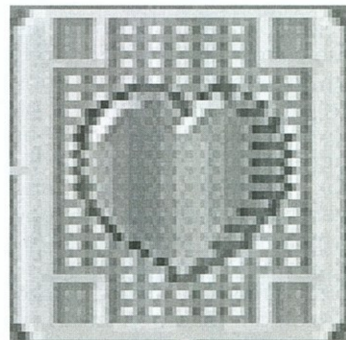
Itt kell megjegyeznem, hogy a program az angol nyelv amerikai változatát használja, úgyhogy nem árt egy jobb szótárt is előkészíteni. A lényegesebb mondatokat, kérdéseket, igyekeztem szó szerint lefordítani, ahol az érthetőség megkívánta, ott a szöveget átmagyarítottam, később a konkrét szituációkban viszont elég nagy szabadságot engedélyezve magamnak, megkíséreltem a szöveget "mind tartalmában, mind humorában átlényegíteni". Remélem sikerült. Nos, a kezdő kérdés megválaszolása után egy úgynevezett igaz-hamis tesztet kell kitöltenünk, melyben csak eldöntendő kérdések szerepelnek:

- Rossz alvó vagyok, a kisebb zajokra is könnyen felébredek
- A bosszú édes
- Gyakran lassúnak, fáradtnak, és lehangoltnak érzem magam
- Minden munka elvégzésének legfontosabb része, hogy kire akarunk benyomást gyakorolni vele
- Lázba hoznak az autóbalesetek, és más katasztrófák képei
- Akik a legjobban ismernek, a személyiségemért kedvelnek. (és nem azért, mert profilból kicsit hasonlítok a Schwarzenegger-re)
- Különösen érzékeny vagyok a bírálatokra
- Ideges leszek a nyilvános szerepléstől, még akkor is, ha a fel-









adatot igazán jól meg tudom oldani
- Az emberek körülöttem boldogabbnak tűnnek nálam
- Ha a "Frissen festve!" feliratot meglátom, meg kell érintenem az adott tárgyat, fog-e még?
- Mikor beteg vagyok, indulatos leszek az emberekkel szemben
- Fontos dolgokban a szüleimre hallgatok, még akkor is, ha nem értek velük egyet
- Olyan világban élünk, ahol mások minden mozdulatunkat figyelik
- Mikor csendes helyen vagyok, úgy érzem kiabálnom kell
- A nagy haszon reményében a kis hazugság megengedett
- Gyakran felesleges a problémákat másokkal is megvitatni
- Könnyen zavarba jövök
- A gyerekeket nézni kell, nem hallgatni (tulajdonképp, a Ferike nevű kislány akkor is aranyos, ha azt mondja, hogy tűnj a büdös francba)
- Nehéz beszélgetni olyanokkal, akiket alig ismerek
- A szüleim különösen szigorúan fogtak
- Az embereket általában első benyomásra is meg lehet ítélni
- Az egyik módja annak, hogy az embereket tisztességes viselkedésre fogjuk, az agresszív fellépés
- Úgy érzem, ezek hülye és felesleges kérdések

Nos, ha minden kérdésről eldöntöttük, hogy szemszögünkből ítélve igaz-e vagy hamis, a program megalkotja alapszemélyiségünket, mely a játék folyamán természetesen folyamatosan változni fog a kérdéses szituációkban érzett hangulatunktól, és az ott hozott döntéseinktől függően.

Most már csak azt kell eldöntenünk, mely életkorban kívánunk a dolgok menetébe bekapcsolódni, hiszen a következő lehetőségeket kínálja fel a program: csecsemőkor, kisgyermekkor, kamaszkor, fiatalkor, felnőttkor, középkor, időskor. Ha tanácsolhatom, nem érdemes kihagyni a szélső életkorokat, mert rengeteg érdekes helyzet derűjét vonjuk meg magunktól, például csecsemőként pofával előre kizuhanhatunk az etetőszékből, vagy nyugdíjas öregként laposra verethetjük magunkat egy fiatalkorú bandával. Hiába az élet akkor szép, ha zajlik.

Lépjünk hát be a kiválasztott életkorú hasonmásunk (ALTEREGO-nk) szerepébe. Egy a társasjátékokhoz hasonlatos táblára érünk, ahol különféle ábrájú mezőkön lépkedhetünk történetről-történetre előre az időben. A szituációkat tartalmazó ábrák vonallal vannak összekötve, míg az ezeken kívül elhelyezett mezők éppen aktuális "állapotunkról" nyújtanak tájékoztatást, úgymint: hangulat, cselekvési készség, végzettség, családi állapot, nyugalom, bizalom (belém vetett), kifejező készség, családcentrikusság, boldogság, kedvesség, intelligencia, fizikum, mennyire vagyok társasági ember, komolyság, megbízhatóság, hivatástudat, pénz, adósság, szerzemények.

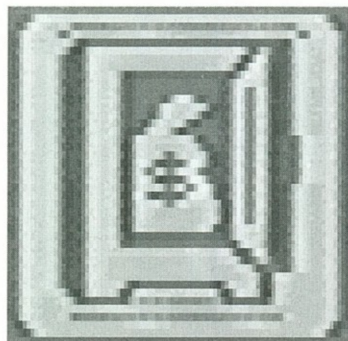
Mindezen változók figyelembevételével megállapítható, hogy a program írói igenis komolyan vették munkájukat, és igyekeztek minden lényeges tulajdonságra kiterjeszteni figyelmüket. Nézzük most a játék kezelését: A kurzort mozgatva választhatunk a különféle jellegű események között. Hamar rá fogunk jönni, mely ábrák jelzik a családi, baráti, egészségügyi, érzelmi stb. helyzeteket, melyeket tetszőleges sorrendben, meghatározott arányban kell átélnünk ahhoz, hogy a választott életkort "túl tudjuk élni". Ezt akár szó szerint is érthetjük, hiszen nem egyszer kerülhetünk veszélyes helyzetbe, -akár csak a valóságban- és bizony sokszor csak a megalapozott döntésünk háríthatja el a nem kívánt végkifejletet, esetleg a katasztrófát.

Magam például néhány elhamarkodott, vagy nem kellő komolysággal kezelt helyzetet követően kétszer elhunytam, egyszer alkoholista lettem, egyszer lelőttem a barátomat, és háromszor is megnősültem! (Te jó ég, még szerencse, hogy ez tényleg csak játék! Bár ha a program nem hazudik, akkor hamarosan személyiséget kell cserélnem) Szóval, jobban tesszük, ha valóban megfontoltan döntünk. A program először felvázolja a helyzetet, majd választanunk kell néhány lehetséges lelkiállapot közül, természetesen azt, amelyet valószínűleg a valóságban is éreznénk.

Ezt követően néhány reagálási lehetőséget biztosít számunkra, melyek között nagy esélyünk van megtalálni lehetséges döntésünket. Itt látszik meg igazán, milyen jó munkát végeztek az alkotók, hiszen egyrészt a szituációk is úgy vannak megkomponálva, hogy ne lehessen kibúvót találni előlük, másrészt a választható lehetőségek is úgy vannak megadva, hogy mindenképp választani tudjunk közülük. Ha kissé bonyolulttá tettük a helyzetet első reakciónkkal, a program továbbfejleszti a szitut, míg végére nem jár annak, hogy igazából hogy is végződjön számunkra a kaland. Arra természetesen vigyáz, hogy ne lehessen ellentétes érzésekkel és cselekedetekkel zavarba hozni, például barátunk lecsapja kezünkről a menyasszonyunkat, mire mi nyugodtak maradunk, de azért fejberugdossuk mindkettőt. Ilyenkor felhívja figyelmünket tévedésünkre, és újra választhatunk a lehetőségek közül.

Mielőtt még belekóstolnánk néhány érdekesebb vagy izgalmasabb kaland erejéig a programba, el kell mondanom, hogy a játék nem sok (szinte semmi) grafikát vagy animációt tartalmaz, viszont kiaknázza a C64 legjobb tulajdonságait, a kombináló és számolókészséget, valamint a remek szövegtároló és kezelő képességet, aminek segítségével a majd' hat lemezoldalnyi program rendkívül hosszú és változatos szórakozásban részesíti a pszichológiára fogékony és önmagára is kíváncsi felhasználót.
Nos ízelítőül néhány kaland kamaszkoromból. Természetesen ez nem a szerző magánélete, helyenként csak a poén kedvéért adtam viccesnek gondolt válaszokat. A felkínált döntések helyét most nem jelzem külön, valószínűleg úgy is ki fog derülni, hol állhattak. Tehát kamaszkor. Éppen Halloween estéje van (ne feledjük, a program made in USA) ami igen víg ünnep. Néhány barátom házról-házra jár, míg néhány másik kisebb csínytevésre készül. Gondolom egyértelmű, hogy az utóbbiakhoz csatlakozom.

Néhány tojással, és egy flakon borotvahabbal felfegyverkezve






mi is útrakelünk. Minő véletlen, pont a másik társasággal futunk össze. Akár hagyhatnánk is őket, de erős a kísértés: egy remekül irányzott dobással tarkón találom egyiküket. Azt hiszem nagyon mérges, mert kisé feldúlt arccal felém indul. Most már nem futok el, inkább csőre rántok egy másik tojást is. Mielőtt azonban útjára indíthatnám, már a nyakamat szorongatja. Rohadt erős, ráadásul követeli, hogy zabáljam le a ruhájáról az első lövés maradványait. Egy francot! Inkább menjen a második tojás is. A tojás megy, a monokli jön... Hm... Remek ez az ünnep.

Éppen ultracool lelkiállapotban vagyok, ami kamaszul annyit tesz, hogy teljesen magamba roskadtam, ráadásul még mellé is estem. Épp megyek át a szobámon, mikor egy szék elém ugrik, én meg jól beverem a lábujjaimat.
- Ó! Hogy az a nagyon........ragozom a mondanivalóm, mire anyám, aki a hallban tesz-vesz, átszól hozzám:
-Jól hallottam amit mondtál?- Persze hogy jól! És akkor mi van?

Anyám most az egyszer úgy dönt, megmutatja mi van: Úgy látszik kicsinek tart még az önálló fogmosásra, mert karonragad, a fürdőbe vonszol, és egy fél tubus fogkrémet erőltet a számba. Legközelebb azt hiszem befelé fogom ordítani a véleményem. Az Ő nevelési stílusáról meg gondolom elég ennyi.

Most pedig szexuális rész következik, úgyhogy 14 éven aluliak fordítsanak hátat az újságnak. (Erre persze a program is figyelmeztet, úgyhogy ezeket a kalandokat a prűdebbje kihagyhatja.) Néhány barátommal eldöntöttük, hogy veszünk egy doboz izét, ... szóval ... hm ... óvszert. Igen ám, de ki menjen be érte a patikába? Naná, hogy rám esik a választás. Kissé aggódom és zavart érzek, de megteszem. Bemegyek a boltba, s hogy gondolataimat eltereljem, azon gondolkodom, vajon miért van itt mindig olyan hátborzongató szag?

Egy öregasszony épp mögém furakszik, amikor az eladónő rámnéz, és megkérdezi, miben segíthet? Első gondolatom, hogy kirohanok, de aztán erőt veszek magamon, és -bár kissé belegabalyodom a mondatba-, kinyögöm, amit akarok. Az eladónő csak mosolyog a bajusza alatt, de a mögöttem álló öreglány cöcögni kezd, és susmog valamit a mellette állónak. Már majd elsüllyedek, ráadásul csak egy nagy marék apróval tudok fizetni. Aztán futás kifelé.

Végre túl vagyok rajta, zavarom lassan elmúlik, és mint a program tudatja velem, megítélésem barátaim körében erősen pozitívvá válik. Ráadásul megkapom a részemet a csomagból, amit valószínűleg még hónapokig a zsebem mélyén fogok hordani.

Az iskolában egy idősebb fiú hozzám lép, és remek, gyors és veszélytelen pénzkereseti lehetőséget kínál: Áruljak drogot! Csak füvet, és más könnyebb gyorsítót kellene forgalmaznom. Meg mondom neki, hogy nem érdekel a dolog, hagyjon békében. Azt mondja, elszúrtam egy jó kis lehetőséget, de aztán néhány hét múlva lebukik, és bebörtönzik. Én meg áldhatom az eszem, hogy nem mentem bele semmi ilyesmibe. (Ez volt itten az ingyenes társadalmi reklám helye.)

Még túl fiatalok vagyunk ahhoz, hogy a szeszeldében kiszolgáljanak minket, ezért egy idősebb fickót kérünk meg, rendeljen nekünk némi piát. Simán rááll, mi meg a végén valami édes löttytől jól beseggelünk. Kissé balhés kedvvel hazavánszorgok, aztán lefekszem. Az ágy meg mint a körhinta... Atyavilág! De beteg vagyok! Irány a fürdőszoba. A kilincset rángatom, de sajnos van benn valaki, így az előszobába tálalom az esti itallapot. Erre nyílik az ajtó, apám kisétál, aztán mikor látja, hogy nincs beszédes kedvem, hagy rendet tenni. Másnap persze elviszem a balhét...

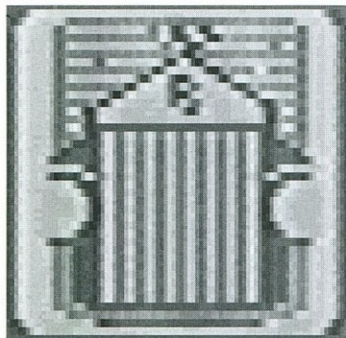
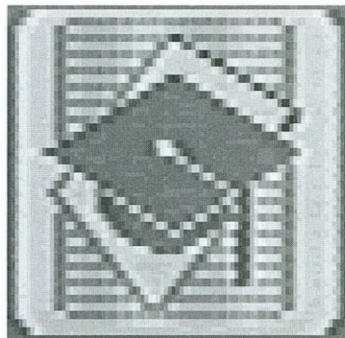
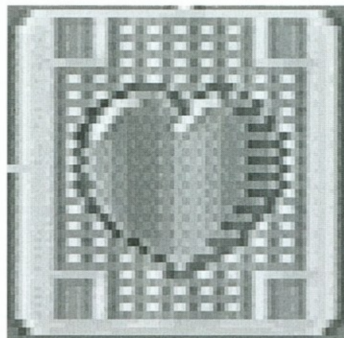
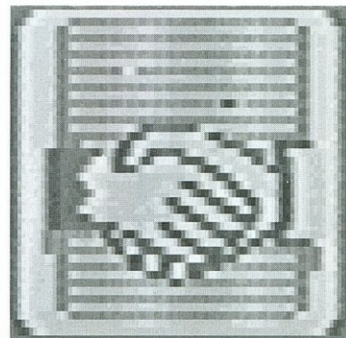
Barátaimmal egy tengerparti bulira megyünk. Késő éjszaka van. Valamelyikünknek remek javaslata támad, azt mondja menjünk nudizni. Kitűnő ötlet! Gátlástalanul leszórom a ruháimat. Most ott állok anyaszült meztelen, és nézem, hogy mindenki magán hagyta a ruháját, és rajtam röhög. Erősen szégyellem magam, zavarban vagyok. A lányok összebújva visonganak (a gyönyörtől), és én tudom, hogy ez még hosszú ideig emlékezetes történetként fog keringeni a társaságban. Sebaj, ezt is túlélem valahogy.

S befejezésül, mivel a terjedelem szorít, és ez egyébként sem novellás-kötet, egy utolsó izgalmas sztori: társaságunk moziba készül. Úgy beszéljük meg, hogy az egyik cimbi értem jön a barátnőjével, és majd a mozinál találkozunk a többiekkel, köztük azzal a csajjal is, akivel az estét megbeszéltem. Megszólal a csengő, és egy fekete hajú bombázó áll a küszöbön. Rám villantja hibátlan fogsorát, és bemutatkozik. Cimbi rosszul érzi magát, ezért a kocsiban vár ránk. Megyünk, közben fecserészünk. Cimbi egyre rosszabbul van, végül a film alatt megkér, legyek már oly jó, és vigyem haza a csajszit, mert neki most sürgős távoznivalója van. Üsse kavics, hiszen úgy sajnálom Cimbit.

Először a velem levő bigét fuvarozom haza, aztán a fekete hajú babát. A kocsiban még segítőkész barátnak nevez, aztán -mikor megérkezünk- megköszöni a fuvart, végül behív a házukba. Esküszöm, mint a filmeken. A szülei persze sehol, úgyhogy...- de ez már maradjon az ő és az én titkom. Inkább játszatok magatoknak ti is egy ilyen lyányt.

Na, kb. így és ilyen helyzetek közepette értem el a program szerinti ifjúkoromat, közte még olyan kalandokkal, hogy rablót fogtam, a tanárom az én fülemet fogta, megmentettem egy barátom életét, (nem a Cimbiét) rockbandát alapítottam, bajszos csajjal randiztam, teknőclevest kanalaztam, majd kiszívták a nyakamat, satöbbi, satöbbi, míg apám egy szép napon végül komoly monológba fogott továbbtanulásom érdekében. Ahogy szavaiból kiveszem, ő már eldöntötte, hogy nekem mindenképp katonai főiskolára kell jelentkeznem. Amennyi eszem van, (illetve lett a játék folyamán) még képes vagyok, és tényleg oda jelentkezem...

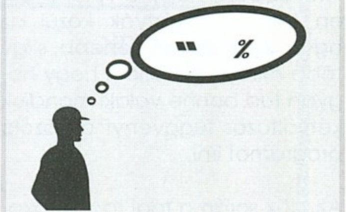
Dzsambo Steven /alteregója/

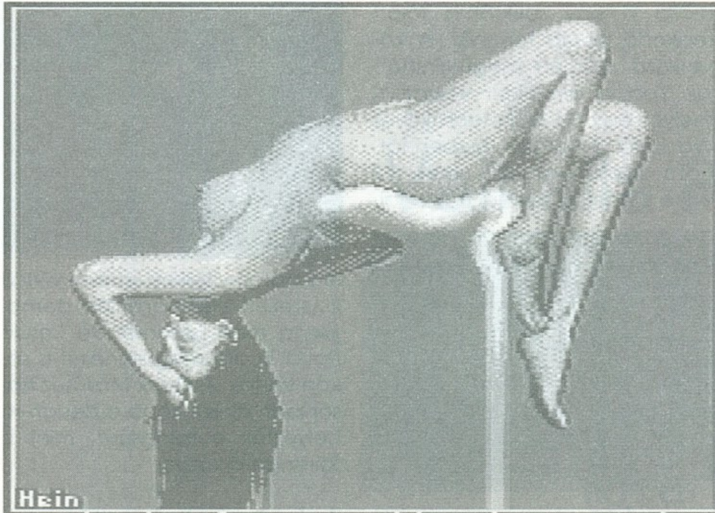





C64 DEMOLOGIA

Egy kis csemegézgetés a C64 demoi közül.

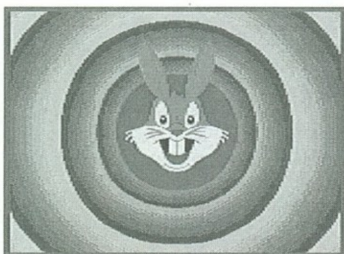
Hardware igény:
C64/I-II 1541/I-II



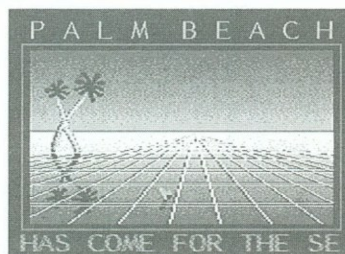


Üdvözlök mindenkit két rendhagyó C64-es oldalunkon, melyeken a 91-93-ig terjedő időszak demotermeséből fogunk csemegézni. Szabad kezet kaptam a tallózásra, így természetesen a válogatás teljesen szubjektív, ám semmilyen bíráló kritikát ezért nem viselek el. Igyekeztem a kedvencek közül kiválasztani azt a keveset, amelyről van helyünk ezen a két oldalon írni. Nem mindig fogunk a demokra szorítkozni, néha helyet adunk a GURU pletykarovatának is. Vágjunk bele!

Kezdjük talán a sort a Crest Avantgarde című demojával. A Crest "alapvetően" német csapat (nem vagyok biztos benne, de valami azt súgja, hogy voltak nem német származású tagjaik is). Rendkívül tehetséges, sőt, ami ritkább, meglehetősen szorgalmas programozók jöttek össze a csapatba. A fő szervező Goldrush volt, aki azonban már egy ideje elhagyta a scene-t. Próbálták a csapat illegális részét is kiépíteni, de soha nem tudták a legális, pd szinten elért eredményeiket utolérni. A Crest demok legtöbbje tartalmaz, valamilyen plusz ötletet, ami a jó részek köré épülve mindig adott valami többletet a produkciónak.



Ilyen demo volt a McDonald-Land, ahol egy adott pénzmennyiséget felhasználva vehettük meg az egyes részeket, vagy a Crest Light, ahol minden rész cukormentes, light volt. Az Avantgarde minden egyes példánya személyre szólóan dedikálva van a scene valamelyik tagjának, valamint azt is nyilvántartja, hogy a terjesztés megkezdése óta hányszor lett elindítva. Ez mind szép, de a legnagyobb meglepetés akkor érheti az embert, mikor a demo megtekintése után lekéri a lemez tartalomjegyzékét, s az láss csodát, megváltozott! A demo minden futtatáskor véletlenszerűen egy másik directory-t ír fel a lemezre, változtatva a demo címét is, amely közül az egyik a 4 years Crest, a negyedik születésnapra készült produkció.

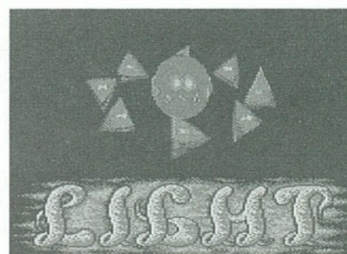


A demoban található rutinok közül néhány említésre méltó: a villogás nélkül működő, Crossbow által készített felbontásnövelő, a lenyitott keretre kimozgó FLI scroll, a 40 karakter széles felfelé scroll, miközben minden keret nyitva van, s a hasonló, nagyon jó színvonalú részek.

A németeknél kezdtük, s most átugorva az országhatárt, menjünk át a hollandokhoz, akik szintén elég szép számban dolgoztak a 64-en. Többek között a Maniacs of Noise is holland illetőségű volt. Leghíresebb csapatuk a Black Mail volt, amely nagyon régen kivívta magának a demorajongók tiszteletét Sophisticated című sorozatával. A sophisticated harmadik részével befejeződött a sorozat, s nagyon sokáig hiába vártuk a folytatást.

Kósza hírek keringtek egy készülő új demoról, amelyről azonban csak egy preview jelent meg az évek során. A tagok legkisebb gondja is nagyobb volt a demokészítésnél, hiszen bár kevésbé közismert, de a Black Mail tagjai közül sokan tagjai voltak a Hotline néven ismert illegális csapatnak is. Erre nagyon jó példa a Tony és Peter van Esch testvérpáros, akik a Hotline-ban Custard, ill. Cesspool, a Black Mail-ben pedig Alf néven szerepeltek.

Nos, a demo végül is nagy nehezen megszületett, s a második Silicon party-n útjára bocsátották. Az első pillanattól az utolsóig a design-on és a grafikán van a hangsúly, igyekeztek a demo minden másodpercét kitölteni valamivel, s így minél filmszerűbbé tenni a képernyőn zajló eseményeket. Ezek között szerepel egy óda a régi grafikusokhoz, melynek során megtekinthetünk számos nagyon jó 64-es képet még az őskorból. Hogy a grafikusoknál maradjunk, a demo elkészítésében segédkezett Hein Holt is, akinek munkáit ma Amigán csodálhatjuk. Kapott egy teljes részt, melyben kedvenc festőitől dolgoz fel képeket. Az eredeti képek készítői Boris Vallejo, Sorayama, s hasonló nagy nevek.

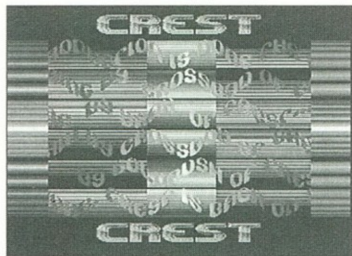


A Dutch Breeze (hopp, még nem is említettem a címét!) mellett még külön érdekességként található az Egam című tájékoztató program (Peter van Esch munkája), melyben a csapat ír a demo készítéséről, megadják pár swapper címét stb. A demo főleg a design-ban erős, ám sok rutin már a megjelenés pillanatában elavult volt.

Ismét váltsunk országot, s menjünk tovább skandináv térségre, egyenesen Svédországba, ahonnan az évek folyamán rengeteg szép produkció érkezett. A sokak által a legjobb 64-es programozóknak tartott Horizon tagjai is itt tevékenykedtek, szinte már a kezdetektől fogva. Az alapító tagok a régi SSS-ből (Super Swap Sweden) érkeztek. Kjer, Mastermind, Bagder, mind ismerősen csengő nevek.

Érdekesség, hogy Kjer, aki talán a legjobb programozó volt a bandában, az összes rutint egy





Final Cartridge III monitorjában írta. Aki valaha használt ilyen kártyát, az biztos egyetért velem abban, hogy a Final a 64-en található kártyák közül az egyik legkezelhetetlenebb, s így több mint érthetetlen, hogy hogyan tud benne valaki mondjuk kétváltozós függvényt ábrázoló programot írni.

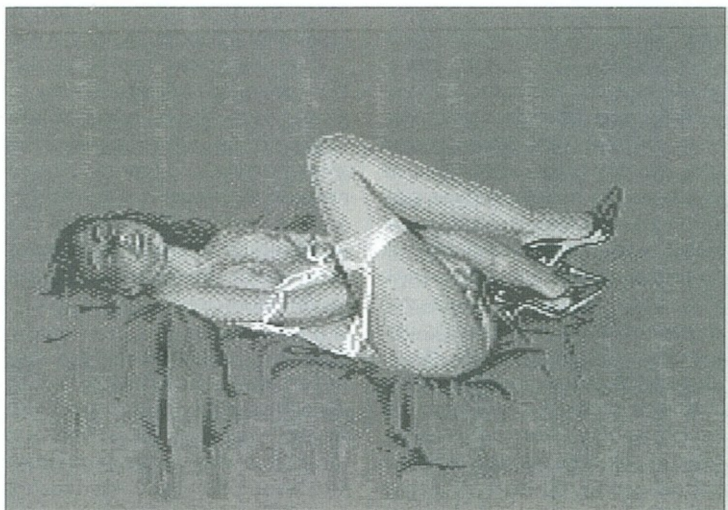
Az idők során a régi tagok fokozatosan elhagyták a scene-t, ám mindig sikerült olyan embereket találni, akik folytatni tudták az elődök színvonalas munkáját. Ilyen programozók voltak Pernod, Judge, Exilon, Boogaloo. Az ő munkájuk az utolsó Horizon demo, mely a Last Traktor címet kapta. A zenét Bappalander/Light készítette, s egész jóra sikerült. Az Amiga után a raytracing részek kezdtek 64-en is tért hódítani, bár a gép korlátozott színvilága és felbontása miatt az eredmény általában több mint siralmas lett. Egy, még egész szépre sikerült példány az utolsó traktorban is látható.

Az utolsó rész egy felfelé scroll, amit az ember első pillantásra vállvonogatva fogad. Aki hajlandó másodszor is ránézni, az meglepődve láthatja, hogy a felbontást sikerült valahogy megnövelnie Pernod barátunknak. A demo hosszát nem vitték túlzásba, de azért minden gyűjteményben ott a helye.

Maradva a svédeknél, mindenképp említésre méltó a Light nevű szupercsapat, s tőlük is a Brutality című demo. A csapat első számú embere Flamingo volt, bár akadtak még tehetséges társak, kezdetben Rash, majd pedig Yabba személyében. Míg kezdetben az Amigás demok vették 64-ről az ötleteket, pár év alatt a helyzet fordult, s a 64-es programozók kezdték el átültetni az Amigás ötleteket. Ilyen részeket szép számban tartalmaz a Brutality is. Az első rész alján rögtön feltűnhet egy számláló, amely egy középkorú reumás csiga tempójával számol visszafele. Az előtérben scrollok, a háttérben pedig a gép Mandelbrot képeket számol, melyeket csak a számolás után mutat meg. Ezután láthatunk Flamingótól egy real time raytracert, amely gombnyomásra új pályára számolja ki egy sakktábla fölött repkedő gömb felszínét. A következő részben megtekinthetjük Yabba árnyékolt vektorait, melyet egy FLI tech-tech követ Waco-tól. Az utolsó részben látható egy ún. TV-BOX, mely 32 előre kiszámolt animációt tartalmaz, miközben magát a kockát real-time számolja. Nagyon magas technikai színvonalú, jó demo.

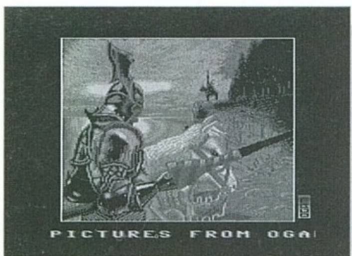




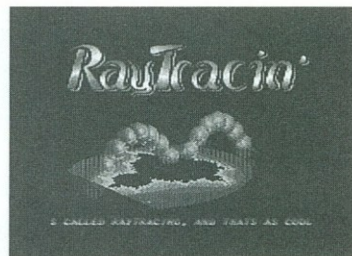








S végül, de nem utolsósorban, következzen a Pretzel Logic, mely a változatosság kedvéért szintén svéd csapat. Fredrik Blohm volt a csapat vezére, aki némi programozást is hajlandó volt végezni. A Royal Scam megjelenése előtt csak file-os demoik voltak, s abból se túl sok. A scene megbecsülését főleg baráti viselkedésükkel vívták ki, s ezért első nagyobb demojuk, a most ismertetésre kerülő Royal Scam megjelenését is sokan várták. A Black Mail-hez hasonlóan ők is inkább a design-ra helyezték a hangsúlyt, mint a falrengető kódra.



A demo egy horrorisztikus intróval kezdődik, melynek során egy kéz kiszedi egy fej szemét, nem egy szép látvány. Ezután még egy intrószerűséget láthatunk, mely azonban egy szép, gót betűkből kirakott logón és egy animáción kívül nem sokat mutat. A következő rész a látvány szempontjából szintén nem tartogat semmi különlegeset, ám a zene elég meglepő. Ez volt ugyanis az első alkalom, hogy valahol valaki digi zenét hallhatott Jens Christian Huus (JCH) editorából. Egy újabb animációs rész után következik a demot lezáró That is all folks Tapsi Hapsi szájából, mellyel vége is a Pretzel Logic megademojának. A kód semmi komoly dolgot nem tartalmaz, ám a szép kivitelezés miatt talán érdemes felvenni.

Nos, ennyi lett volna erre a hónapra a rátok kiszabott 64-es demomennyiség. Tudom magánügy, de ebben a rettenetes melegben a gépem félóránként lefagy, szóval mindenkitől búcsúzik:

Prunoki





A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

XIX. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy©
KÖNYVKIADÓ KFT

MUNKATÁRSAK:
CHAMPDOR, XORN

Előbeszéd

Az ősz első napjai új előrelépést hoztak a szerepjátékok hazai terjedésében. Hosszas várakozás után – mely természetesen korántsem volt olyan hosszú, mint a M.A.G.U.S. esetében – napvilágot látott a Star Wars RPG, a Csillagok Háborúja-univerzum (nálunk) új gyermeke.

A hazai kiadás alapjául a javított és bővített második kiadás szolgált, mely – számos, folyamatosan megjelenő kiegészítőjével egyetemben – reményeink szerint elnyeri a sci-fihez vonzódó szerepjátékosok tetszését. Az első kiegészítő – és ez már bizonyosabb a bizonyosnál – a Filmtrilógia lesz, mely a nálunk is bemutatott legendás mozik szereplőiről, helyszíneiről mond el mindent, ami csak elmondható. (Timothy Zahn regénytrilógiája alapján is készült hasonló forrásmunka, ám ennek megjelenését a Galaktikus Birodalomról, illetve a Felkelők Szövetségéről összeállított kötetek mindenképp megelőzik majd!)

Offenzíva várható M.A.G.U.S.-ügyben is. Az eleddig annyira hiányolt kalandmodulokból előreláthatólag havonta napvilágot lát egy-egy, és Wayne Chapman rajongóinak sem lesz okuk panaszra, hisz 1994 folyamán – minimálisan – két új Ynev-kötetet kaphatnak a kezükbe. Az egyik a Gorduin-ciklus harmadik darabja, a Karnevál lesz, a másik egy frissebb, s némiképp rendhagyó munka, mely a Két Hold címet viseli. Akár az előbbi, Ynev világán játszódik ez is, a legendás dalnok azonban ezúttal csak mellékszereplő; a prímet egy ereni bárd és egy godorai boszorkány viszi. (A könyv speciális zenei anyaga a megjelenéssel egyidőben, CD-n és kazettán lát napvilágot, de korántsem lesz egyedülálló a M.A.G.U.S. ihlette zenék sorában: 1995-re egy olyan anyag jelenik meg, mely egyenként „idézi meg" a fantasztikus kontinens tájait, országait.) Raoul Renier nagysikerű Ynev-regényének, az Acél és Oroszlánnak a folytatása ugyancsak nem várat magára soká.

Pár szó a nagy testvérről, a magazin formátumú Rúnáról.

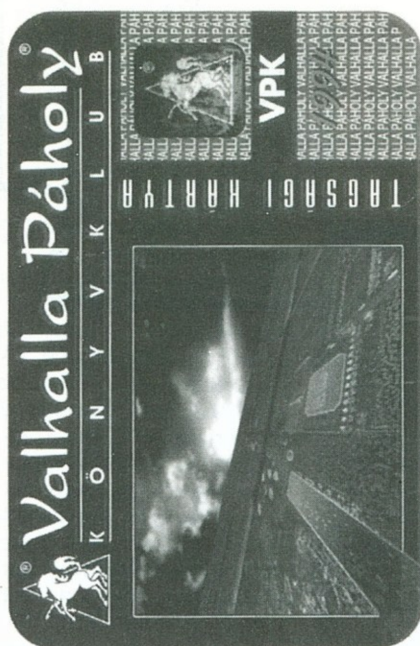
Minden előkészület megtörtént az év végére bekövetkező váltásra – kiadványunk ugyanis decemberre már 132 oldalasra bővülve kerül az érdeklődők kezébe. A tartalomról szólva annyi már bizonyos, hogy az angliai eredetű harcjáték, a Warhammer eredeti és cybergót változata állandó melléklettel képviselteti magát, s tágabb teret kapnak más, hazánkban még kisebb csoportokban művelt szerepjátékok kiegészítő anyagai is. Az irodalmi rovat bővítésével egyrészt azokat szeretnénk (kellemesen) meglepni, akiknek sürgős anyáznivalójuk támadt a folytatásos anyagoktól, másrészt azokat, akik megérezték antológiánk, az ANALÓGIA hiányát – ezeken az oldalakon minden irányzat képviseltetni fogja magát, legyen az SF vagy hősi fantasztikum.

Kívánunk kíméletes őszt, folyvást bővülő választékot minden olvasónknak!

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik negyedéves ajánlata

1994. október 1-től
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasy-vel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk.

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 IV. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon, ha tetszik, és szeptember 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – jutassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belerázódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalainak egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki:

– keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy a 10%-os kedvezménnyel kívánja megkapni;

– a tagsági számot pontosan beírva;

– és kereszttel megjelölve az odatartozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

VALHALLA PÁHOLY

Frank Herbert: Dűne eretnekei
Tervezett megjelenés:
1994. október 4-5.
Fogyasztói ár: 419 Ft

A Dűne-sorozat ötödik kötetében új erő jelenik meg a galaktikus politika színpadán: a Bene Gesserit tanainak egy részét felhasználó, az elveket kificamító Tisztelendő Anyák szektája. Terveik közt előkelő helyen szerepel a tudattágító Fűszer forrásának elpusztítása...

Poul Andreson: Időjárőr 2.
Tervezett megjelenés:
1994. október 12-13.
Fogyasztói ár: 379 Ft

A klasszikus ciklus újabb keletű novelláiban Everard és járőrtársai tovább kalandoznak a messzi múltban, a távoli jövőben, hogy megóvják az idővonal integritását a történelemre leselkedő veszélyektől.

Dave Wolwerton: Szökevények
(Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés:
1994. október 19-20.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A ciklus következő kötete (akár a már megjelent *Különbéke*) az Új Köztársaság megalakulásának idején játszódik. Leia Organa hercegnő érdekházasságra készül egy ingadozó bolygórendszer urával – Han Solo, a koréliai csempész azonban merőben más eszközökkel tervezi befolyásolni a galaktikus politikát.

Rob MacGergor: Indiana Jones és a Hét Fátyol
Tervezett megjelenés:
1994. október 25-26.
Fogyasztói ár: 379 Ft

Indy és társai tovább folytatják a kutatást Merlin után, akinek titkát – akárcsak az életét és a halálét – a titokzatos Hetedik Fátyol vigyázza...

R.A. Salvatore: Kristályszilánk
(A sötét elf trilógia folytatása)
Tervezett megjelenés:
1994. november 2-3.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A Sötét elf-trilógia hőse, Drizzt és társa, a nagy tettekre hivatott ifjú Wulfgar egy Démoni Létsíkról átkerült mágikus tárgyért küzdenek az Elfeledett Birodalmak ezer veszéllyel teli földjén.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend
(Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés:
1994. november 9-10.
Fogyasztói ár: 399 Ft

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban meg-

neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)
Tervezett megjelenés: 1994. november 15-16.
Fogyasztói ár: 389 Ft

Az Ynev-cikus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltüzelt nomádok dühétől...

William Gibson: Mona Lisa Overdrive
Tervezett megjelenés: 1994. november 21-22.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A cybertér-ciklus harmadik kötetének hátteréül a világot uraló zaibacuk, mammutvállalatok háborúja szolgál. Fiatal hősnője – apja veresége miatt – menekülni kényszerül otthonából. Egyetlen kísérője egy holografikus testőr – a XXI. századi városdzsungelben azonban csakhamar még különösebb társakra lel...

Fritz Leiber: Kardok a Halál ellen
Tervezett megjelenés: 1994. november 29-30.
Fogyasztói ár: 389Ft

A két letört kalandor, Fafhrd és a Szürke Egerész bosszút esküszik a szerelmeiket elpusztító Halál ellen. Elhatározzák, hogy – egyéb csecsebecsék mellett – elorozzák és áruba bocsátják a könyörtelen lény maszkját...

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés: 1994. december 1-2.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a nácikkal, hanem Sztálin titkosügynökeivel kell megküzdenie...

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

Isaac Asimov: Második Alapítvány
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

A sci-fi irodalom mindenkori remekműveinek egyike az Alapítvány-trilógia, melynek befejező kötete most megújult formában kerülhet az olvasók kezébe. Nem árt ismerniük azoknak sem, akik az amerikai szerző kései munkáival kezdték kalandozásukat a képzelet világában – hisz tudnivaló, az alapítványi és a robotkultúra a látszat ellenére egyazon univerzumban létezik...

Isaac Asimov: Robotok és Birodalom
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 448 Ft

A kései, „hézagpótló" kötetek leghíresebbike az emberiség válaszútjának krónikája. Melyik ösvényen járjon fajunk – a belterjes robot-kultúra vagy a birodalmi terjeszkedés hagyományát kövesse? Csattanós válasz azoknak, akik Asimovot régimódinak, regényeit „sterilnek", igazi konfliktusoktól mentesnek tartották: a 90-es évek bestseller-listáinak egyik éllovasa!

Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 488 Ft

Asimov a 80-as évek derekán ezzel a kötettel, a Második Alapítvány közvetlen folytatásával tért vissza a science fictionhöz. E regény a talpköve törekvésének, mellyel ifjúkora két nagy témáját „összeölteni" igyekezett. Az Alapítvány ifjú tanácsnokának kutatása a misztikus Föld bolygó után megdöbbentő eredménnyel zárul...

Ursula K. LeGuin: Tehanu
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó írónő Szigetvilágciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt teremt a „lágy" és a „hősi" irányzatra jellemző elemek közt.

A. D. Foster: Mankóval a világűrbe
Tervezett megjelenés: 1994. megjelent
Fogyasztói ár: 348 Ft

A „kemény" filmregényeiről ismert szerző, ha a maga örömére alkot, rendszerint szatírikus hangvételben ír – nem kivétel ez a kötet sem. Egy üzemzavar következtében a hivatásos kapcsolatteremtők helyett nyugdíjas különítmény indul az űrbe, hogy az onnan figyelő idegenekkel kapcsolatot teremtsen...

Edgar Pangborn: Hamis tükörkép
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Egy álmos földi városkába két marsbéli érkezik, hogy megszerezzen *valamit*, ami még az emberiség túlélésénél is fontosabb e furcsa idegen faj számára. Véres háború veszi kezdetét, melynek célját, értelmét senki nem ismeri...

A klasszikus sci-fi történet a szerző szenvedélyes hitvallása az emberi faj védelmében.

ÁMON KIADÓ

J. Robert King: Az Éjfél szíve
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

Bosszú – csak ez a szó jár Casimir fejében. Bosszú ártatlanul meggyilkolt anyjáért, a szenvedésekért, melyben tíz éven át bőven volt része. Kétségbeesésében egy ősi átokhoz folyamodik – s ez a legsúlyosabb hiba, amit élete során elkövet...

Az Éjfél szíve a Ravenloft világ sötét hatalmasságait és szörnyetegeit bemutató harmadik fantasy-történet.

Elaine Bergstrom: Sötét Lelkek szőnyege
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

A negyedik Ravenloft-regény története egy titokzatos hatalmú varázstárgy körül bonyolódik.

Peter Morwood: A Ló-Úr
Tervezett megjelenés: 1994. szeptember
Fogyasztói ár: megállapítás alatt

Aldric, akit Gemmel, a varázsló nevelt fel s bocsátott próbára a Kék Hegyekben; akit az Özvegycsináló pengéje jelölt meg, világának legnehezebb feladatát vállalta fel. Hamarosan útnak indul...

Egy fantasy-univerzum ifjúkorában játszódó saga első kötete; lenyűgöző olvasmány.

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád



Jópofa dolog az, hogy egy egész hónapig nem kell az embernek semmiféle cikkírás miatt álmatlanul fetrengenie hosszú éjszakákon át kicsiny ágyikójában, de mint tudjuk, minden jónak vége szakad egyszer, és lehet leülni újra a számítógép elé és őrült iramban elkezdeni verni a billentyűket. Mert ugye ellenkező esetben az ember fejét kezdik el verni mindenféle szerkesztőnek titulált egyének, és ennél még a cikkírás is jobb. De ez már egy régen lerágott és majd' minden hónapban leírt sirámom, kéretik tehát egészen egyszerűen figyelmen kívül hagyni. Lusta vagyok már megint, mindössze ennyi az egész. Mellesleg köszönöm szépen kérdéseteket, remekül nyaraltunk az idei GURU táborban, minden nagyon szép volt, minden nagyon jó volt, mindennel meg voltunk elégedve, blablabla. Néhány apróságtól eltekintve persze, nodehát mi az ami tökéletes rajtam kívül? Mindegy, azért mégiscsak jó volt, majd jövőre megismételjük valahol másutt, merthogy a Velencei tó mellé szerintem az elkövetkezendő kétezer évben nem megyünk, az biztos. Hogy miért, azt ne firtassuk, sok oka van, és ebből csak egyik az, hogy a tó leginkább egy gusztustalan büdös kis pocsolyára hasonlít. És ez már önmagában is elég. Hát akkor erről egyelőre ennyit, ünnepélyes keretek között bejelentem, hogy megkezdem az augusztus havi levrovot.

Brazil féle Amiga Help

Úgy tűnik van néhány ember, akit még érdekel kicsiny hazánkban az Amiga. Most melegség önti el fekete szívemet, meglágyulnak vonásaim, leközlök egy tipikus levelet és utána teszek egy felelőtlen ígéretet.

Tisztelt Szerkesztőség! A 94/7-es számukban a levelezési rovatban (Könyvhiány) olvastam, hogy esetleg tudnak egy kisebb segítséget nyújtani az A1200-at használni kívánóknak. Nem írták meg, hogy ingyen vagy ellenszolgáltatásért küldik-e a lemezen lévő adataikat. Küldök egy válaszborítékot és egy lemezt. Ha fizetség fejében másolják az irodalmat, úgy küldjék utánvéttel. Ha az sem a megfelelő megoldás, akkor kérem írják meg mit kell tennem, hogy hozzájuthassak. Köszönöm. Még egy (lehet, hogy "intim") kérésem lenne. Olvastam, hogy rendelkezik egy könyvvel, ami ugyan nem eladó, de örülnék, ha lefénymásolhatnám. Ha ez problémába ütközik, hajlandó lennék fizetni érte, vagy bármi hasonlót, hogy hozzájuthassak. (Sajnos Ausztriában német nyelvűek a könyvek, és én csak az angol vagy magyar verziót tudnám használni. Anglia messze van, a fordítás drágább mint a fénymásolás.) (Gáti Gergely, Budapest)

Figyelem! Most tessék minden olyan őrültnek idefigyelni aki a témában érdekelt, mert még egyszer nem fogom elmondani ami most következik. Szóval: az Amiga Hardware Reference Manual fordítását (ami nyilván rengeteg hibát tartalmaz és egy icipicit más mint az eredeti) Amiga ASCII szövegfile formájában mindenkinek ingyen és bérmentve felveszem. Mindössze egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékra, valamint egy 3.5"-os lemezre van szükség. Sőt, emellé felveszek még néhány éppen aktuális Amigával foglalkozó cuccot, szintén teljesen ingyen. Az összes általam felvett program és információ a freeware vagy public domain kategóriába tartozik, így azokat bárki szabadon és büntetlenül továbbadhatja bárkinek. A DataBecker-féle 68000-es könyvet viszont továbbra sem tudom odaadni senkinek, még fénymásolás céljára sem. A fénymásolás szerintem amúgy is szerzői jogi problémákat von magával. A lemezre felvett anyagok között ezért lesz olyan, ami a 680x0-val foglalkozik. Ennyi. Ja igen, azért van még valami apróság: egyébirányú programozással kapcsolatos hasfájásaitokkal keressétek JOCO-t, vagy Prunokit, az ácsot. Talán ők még válaszolnak is valakinek...

Helyreigazítás

Mélyen tisztelt GURU! Most képzeljetek ide egy rendkívül hosszú, kacifántos és vulgáris káromkodást! Megvolt? Ok. Hát szóval! A múltkor a kezem ügyébe akadt a GURU aktuális száma. Keresgélem benne a levrov-ot, mint legértelmesebb rovatot *(Mit csinálhattam rosszul? - Brazil)*, mikor hirtelen ismerős név villan be a látómezőmbe. Megnézem még egyszer, hát tényleg én vagyok az! Igen, a Hí Lamerek! kezdetű hirdetésről van szó! Valami (...censored...) egyén az ÉN nevemben ad fel hirdetést!!! Hát ez felháborító! Az még ok, ha a volt barátnőm hirdetésen keresztül próbálja tudtomra adni, hogy minden meg van bocsátva (lásd CoV), de ez azért már több a sok(k)nál! Légyszíves nyomassatok be valami helyreigazítást (mondjuk a levrov-ban, azt úgy is többen olvassák, mint a hirdetéseket), hogy a hirdetés STORNO, csak valaki szórakozik velem. Az Elite Boys már különben is megszűnt! És különben is! Carramba & Bye! HANCU (az igazi, egyetlen, hamisít(6)atlan). Ui.: Ez nem vicc! Ui2.: Tényleg!

Ez így jó lesz helyreigazításnak? Azt hiszem, hogy ennél többet nem igazán tehetek érted. Meg másért sem. Arra senki nem tud garanciát vállalni, hogy egy kisdobos a saját nevében és a saját érdekében ad fel hirdetést vagy éppen a legkedvesebb barátjának küld utánvéttel huszonnyolc megatonnás atombombát. Ha minden hirdetést lenyomoznánk, abba vagy iszonytató rövid időn belül belerokkannánk, vagy fel kellene bérelnünk a CIA-t, de ők meg egészen biztosan valami gügye kifogást felhozva elhárítanának még minket is. Így aztán marad az eddigi rendszer, ami nem is olyan rossz, legfeljebb néha bekerül egy kis porszem a gépezetbe. Ilyenkor idegeskedsz egy kicsit vagy átadod eme művelet végzési jogát valakinek, netán nem is téged viccelnek meg és akkor nincs semmi baj, boldogan élsz tovább amíg meg nem unod a banánt és kiröhögöd a másikat, akinek valami hasonló vicc miatt öt szál per másodperc sebességgel hullik a haja. Tényleg, neked van még hajad?

Na-mégegyszer a régi sirám

Hi! Brazil, Brazil, Brazil, nagyon-nagyon szomorú vagyok, because kevés az Amiga az újságban. Maga a lap tényleg szép meg jó, Lily leírásai fantasztikusak, a levelezés is nagyon állat. De... Miért nevezitek "Bad command or filename"-nek a GURU-t? A legszomorúbb viszont az, hogy már ti is elismeritek, hogy kevés az Amiga leírás, de nem változtattok semmit. Félelemmel vegyes tisztelettel: Nagy Gábor őrsvezető.

Igazad van. Mostanában én sem találok egy darab Amigát sem az újságban, pedig nagyon jól jönne egy 1200-es, már régen szeretnék egy olyan klassz kis masinát. Ha netán nem erre gondoltál volna, hanem az Amigás stuffokról szóló leírások számát kevesled, akkor képzelj magad elé, ahogy sajnálkozva széttárom előtted a karomat és lágy búgó hangon elsusogom, hogy hát mi igazán nem sokat tehetünk már emiatt. Aztán amilyen gyorsan csak tudod, hessegesd el magad elől ezt a rémlátomást, mert nem szeretném, ha maradandó agykárosodást szenvednél emiatt. Meg különben is ez csak részben igaz. Néha talán kissé rosszul van összeállítva a keverék ez idáig rendben, de csak abból lehet válogatni ami van. Az meg nagyrészt a cégektől meg a piactól függ. Ha jól tudom ez a szám tele van olyan dolgokkal ami szem meg száj meg mittudomén még minek az ingere az Amigás elmeháborodottak szemében. Így most jó lesz őrsvezető pajtás? Szerintem igen, de most képzeld el, hogy mi lesz szegény PC-sekkel. Anyagi csődbe jutnak amiatt, hogy elképesztő mennyiségű tintát pazarolnak arra, hogy megírják ugyanazt, amit te most. Ha valaki meg meri kérdezni ezek után, hogy miért ilyen arányban van már megint a keverés, arra iszonyatosan csúnyán fogok ám nézni! Meg ha jól emlékszem, ezt a témát már egyszer le is zártam. De akkor vajon minek írok le itt újra ennyi hülyeséget már megint?

Prg beszerzési ötletek

Hi Brazil! Hogy vagyunk, hogy vagyunk? Ja, amúgy csak azt akartam megtudni, hogy a PC GURU 94/2 számának 32. és 33. oldalán található CARDSHOP PLUS for Windows nevű programot honnan lehetne megvenni? És ha nem esik nehezedre akkor azt is írd meg (PLEASE), hogy mennyi az ára. Előre is kösz! Na csá! Ja, Szasza voltam Pestről. (Szabó Szabolcs, Budapest)

Csak azért, hogy ne tartsalak sokáig bizonytalanságban, kezdem a lényeggel: fogalmam sincs. És ez nem csak evvel a programmal van így. Általánosságban lehet azt mondani, hogy a nem GURU által árult programok beszerzési helyéről csak gyenge elképzeléseim vannak. Azért ne ess kétségbe, adok némi támpontot a kereséshez. Először is próbálj meg egy magánnyomozót felbérelni. Nem érdemes a TV-ből ismert hősökkel próbálkoznod, mert azok valószínűleg nagyon túlterheltek, és különben is túl messze vannak. Ha esetleg mégis elvállalná valamelyik a nyomozást, gyorsan kérj tőle autogramot is. Ha ez a módszer nem tetszik,

akkor se ess kétségbe, van még más megoldás is. Kisétálsz a város egyik legforgalmasabb pontjára (Fontos! Ne autó, hanem gyalogosforgalomra gondolj most itt!) és minden arrajövő embertől megkérdezed, hogy merre lehet kapni a kívánt programot. Itt egész jó esélyed van arra, hogy valaki egyszer csak a nyakadba borul és "Oh, sorstársam, hát én segítek neked!" felkiáltással elvezet a lelőhelyre. Ha még ez a módszer sem lenne túlságosan ínyedre, akkor még mindig van néhány ötletem. Például elkezded hangosan üvöltözni a program nevét hozzátéve a mágikus "AKAROM!!! AKAROM!!!" szavakat is, közben hatásnövelőként verd mondjuk a falat is öklöddel. Ha ez nem válik be, próbálkozz az ellenkezőjével. Színlelj mély depressziót, ülj a szoba sarkába, néha motyogj valamit halkan és érthetetlenül. Ha minden a terv szerint alakul, akkor előbb-utóbb oda megy hozzád valaki, és megkérdezi, hogy mi bajod van. Ekkor gyorsan elmondod neki a problémádat, és ő gyorsan beszerzi neked a programot. Vagy nem. További ötleteim is vannak még, de helyspórolás végett most nem írom le azokat mind, csak egyet még: próbáld meg a számítástechnikával foglalkozó újságokban (tudod, ilyen a GURU is) elolvasni a szoftvereket áruló cégek hirdetéseit, majd telefont ragadva tőlük megkérdezni a program nevét stb., stb. Ennek a módszernek biztosan be kell válnia.

Egy jó javaslat

Kedves GURU Team! Megrendelem Tőletek postai utánvéttel a Transtarctica és az Ultima V programokat Amigára. Ez a levél "üzleti" része. És ha már írok, engedjetek meg egy kérést is. Jó lenne, ha az előfizetések lejárta előtt egy hónappal kis szabványszövegű levéllel és egy csekkel jeleznétek, hogy az előfizetés felújításra szorul. A magam részéről ezt inkább kedves figyelmeztetésnek venném, és nem tolakodó gesztusnak, én ugyanis elfelejtem mikor fizettem elő, és csak akkor jövök rá, hogy lejárt, amikor már hónapok óta nem jön az újság. És ha már az újságnál tartunk... Engedjétek meg, hogy sok szeretettel gratuláljak hozzá (ha számít egy öreg hal -46- véleménye), mert szerintem ma már szinte minden tekintetben a Ti újságotok a legjobb! Külön nagyon tetszik, ahogy Brazil levelezési rovatának karaktere és habitusa alakul. Teljesen felszabadulttá és önbizalommal telivé változott, gratulálok hozzá. Minden jót kívánok az egész GURU Team-nek és várom a megrendelt programokat. (Cságoly Ferenc, Budapest)

Elnézést a kései válaszért, de csak most került ide hozzám ez a levél. Remélem, hogy a programok rendben megérkeztek (számításaim szerint már legalább két és fél hónapja ott kell lenniük...) és sok örömöt okoztak. Ami a javaslatot illeti: más is kérte, talán még nekünk is eszünkbe jutott nem tudom, de mindenesetre megfogadtuk és most már működik a dolog. Az újságról és rólam alkotott véleményt köszönjük, mindig jólesik az ilyen, pláne ha egy ilyen "öreg hal" szájából hangzik el. Nálunk ugyanis mindenkinek a véleménye számít aki normálisan szól hozzánk, legyen akár negatív vagy pozitív az észrevétele, legyen bármennyi idős vagy írjon bárhonnan. De azért mégis, egy "öreg haltól" valahogy még ez is többet ér. Még egyszer kösz.

Interjú

Azt veszem észre, hogy az olyan jellegű leveleket nem lehet megúszni, amik jó néhány idétlen kérdést tesznek fel. Levonom tehát a tanulságot: sok őrült sokra megy, és nem érdemes őket felhúzni, valamint úgy látszik, hogy szívesen olvasnak az emberek (ha lehet ilyet mondani rájuk...) ilyesféléket. Ezért néha -engedve a közóhajnak- az ilyen jellegű levelekből egyre válaszolni is fogok. A többit pedig rettentően gonosz mosoly kíséretében kihajítom az ablakon...

Szasz Brazil! Képzeld, most már én is GURU-s vagyok! *(Hurrá. - Brazil)* Van egy rahedli GURU-m (szám szerint: 3) és egy óriási halom PC GURU-m (szám szerint: 2) *(A többi is megrendelhető ám a szerkesztőség címén! - Brazil)* Tudod mit meg kellett dolgozni ezekért? (Elsikkasztani az ebédbefizetésre szánt pénzt.) Na jól van, nem cécózok, rátérek a lényegre. Lenne néhány elképzelhetetlenül fontos és érdekfeszítő kérdésem. Please válaszolj.

1. Hogy vagy?
Most éppen nem túl jól, de ha befejeztem a levrov írását, akkor kicsit jobban leszek. Ha csak úgy általában kérdezted, akkor köszönöm szépen egész jól vagyok. Mostanában többször is kiengedtek ápolók nélkül az utcára.
2. Szeretsz játszani a pécéddel (ha van ilyen szörnyűséged)?
Van ilyen izém, néha még játszom is vele, de ha lehet inkább Amigán űzök ilyen jellegű luxustevékenységet. Azt erre a célra jobban szeretem használni. Már ha van rá egyáltalán időm. (Most azonnal tessék mindenkinek elővenni a zsebkendőjét és könnyekig meghatódni!)
3. Milyen játékokat szeretsz?
Hát ami jó. Bővebben: ami nagyon jó. Leginkább az olyanokat, amiben száguldani lehet, vagy eszeveszett módon kell lőni és másodpercenként kétszáz ellenfelet kell benne kiirtani. Az ilyenek valahogy megnyugtatnak. De ne értse félre senki: nem vagyok ideges, nem vagyok ideges, nem vagyok ideges!!!
4. Mijen végzeccség köll ahhoz, hogy az ember elmehessen a GURU-ba dógozni?
Hát így hirtelen nem is tudom. Itt mindenkinek van néhány egyetemi diplomája, mindenki legalább öt nyelven beszél és hasonlók. A mérce tehát nagyon magasan van. (De ha esetleg megpróbálsz megvesztegetni sok kiló gumicukorral, akkor talán beszélhetünk róla még néhány szót... Khmm, izé. Jól csinálom emberek? Ha jól tudom ma Magyarországon mindenki így csinálja. Tévednék?)
5. Mi vót a kedvönc tantárgyad a suliban?
A hejessiras.
6. Hova jártál ált.isk. után? (Név, cím stb.)
Természetesen kocsmákba. Ez hülye kérdés volt. A címek közben kimentek a fejemből.
7. Szerettél tanulni? (Én még most se szeretek)
Szerettem! Most is szeretek. Persze csak olyanról ami érdekel. A többiről sosem szerettem. Hogy mást nem is említsek, ilyen a kémia például, de ezt már egyszer letárgyaltuk itt valamikor.
8. Békén hagyjalak? Nem teszem! Hogy miért? Mert: "...bespájzoltam bélyegekből, a borítékot meg elveszem a szegényektől!"
Nana. Mondtam már, hogy az ilyennel tessék vigyázni.
9. Ugye ismerős a szöveg? (Robi és tsai Kft, GURU 94/5)
Hmmm, igen, mintha valóban RÉMlene valami.
10. Vannak háziállataid?
Hát ez csak természetes. Van egy macskám, akit Frigyesnek hívnak, és nagyon szép, és nagyon okos, és nagyon kedves, és nagyon bátor, és nagyon minden. Nem hiába, mint tudjuk, a macska az evolúció csúcsán álló élőlény, közvetlenül az istenek előtt állnak. A kételkedőket legéppuskázom.
11. Cigizel?
Nem. (Ez itt egy határozott és magabiztos nem volt)
12. Kemény fickó vagy?
"Én olyan nagyon erős vagyok, mindenkinek beütök jól!" (Copyright by Laár pour Laár társulat mittudoménhányban)
13. Tudsz angolul?
Valamennyit. Pl. ezeket nagyon jól ismerem: press fire to start, game over, bonus, you are broken a record, you are a god.
14. Elég?
Hát szó-szó, pihennék már egy kicsit.

Na jó, békén hagylak, de még hallasz rólam! *(Tudtam... - Brazil)* Na csüsz: © by TEMASOFT. Ui.: Légyszi rakjál be a GURU-ba! *(Biztos vagy benne, hogy szeretnéd ha összepréselnélek olyan vékonyra? - Brazil)* Ui2.: Tök buli a levrov!

És akkor most legyen itt vége ebben a hónapban a levrovnak, méghozzá ünnepélyes keretek között, ha már egyszer úgy kezdtem, úgy is fejezem be. Ez igen, ez aztán a stílus mondhatnátok, de nem pont erről van szó, egyszerűen az az igazság, hogy mostanra teljesen besült az agyam ebben a melegben és már nem vagyok képes mást kitalálni. Ilyenkor már csak az éltet, hogy a lelki szemeim előtt ott lebeg a megérdemelt pihenés lehetősége, amihez nem is kell olyan sok minden, csak egy (inkább több) üveg jó hideg sör, kellemes árnyék, kaja, nyugi, madárcsicsergés, pénz és kétezer kilométer távolság a legközelebbi számítógéptől és szerkesztőtől. Mindaddig viszont, amíg nem lesz meg minden amit itt felsoroltam, maradok továbbra is itt a kb. 50 fokos szobában kedvenc monitorom előtt megfőve bár, de törve nem, a

Brazil

AMOS the Creator

CRAFT Extesions V1.0

Most ismét egy új Amos extensionnal ismerkedhetünk meg (2 részben) a Craft-tal. Egy ismert angol Amigás újsághoz adott lemezen találtunk rá, vagyis SW. Természetesen a készítői igen szívesen vennék ha regisztráltatnád náluk. Az installálási folyamat egyszerű, áttekinthető, ezért erre nem térnénk ki. Ha valakinek problémája akadna szívesen segítünk. Maga a Craft felhasználható mind a régebbi AmosV1.x, és persze az újabb AmosPro verziókhoz is. Alapvetően két új extensiont kapunk, magát a Craft V1.00, és a MusicCraft V1.00-át. Összesen az új utasítások száma 131 darabbal gyarapodott, ezért a nagy számuk miatt csak a használható, és valamiképpen értelmes dolgokkal foglalkoznánk. Természetesen az igen sok mellékelt demo, forráslista jól bemutatja a Craft használatát. Igen nagy segítséget nyújt a mellékelt Craft-Help, mely bármikor lekérdezhető.

A parancsokat kilenc nagyobb csoportba sorolhatjuk be. Úgymint Colours, Request, Audio, Fractals, Turtle, Amiga System, Memory, String, és egyéb új utasítások.

Colours
A szegényes, régebbi paletta utasítások igen sok és hasznos dolgokkal bővültek.

Reserve As Palette A,B
Ez egy szokásos bank lefoglalás. Ahol A a paletta bank száma, B pedig az A bankon belüli számot jelzi.

Pal To Bank A,B
Utasítással egy Palettes nevű A bankot hoz létre, és ebbe menti ki az éppen aktuális kép palettáját. Az A száma maximálisan 65535 db lehet. Természetesen Save-nél a paletta bank is kimentődik.

Pal From bank A,B
Az aktuális képre az A bankban szereplő adatokat, palettákat alkalmazza, használja. Ez igen hasznos lehet pl. ha Fade utasítással lesötétítjük a képet. Ekkor az összes szín $000, vagyis fekete lesz. Ilyenkor a fenti utasítással újra a régi palettát húzzuk a képre.

Pal Swap Bank A,B
Bank adat csere.

X=Pal Count(B)
Itt a X változóban található érték azt mutatja, hogy mennyi bankot, palettát foglaltunk le, illetve mentettünk ki az A bankba.

Set Red A,B
Set Green A,B
Set Blue A,B
RGB komponenseket lehet állítani az aktuális képen.
pl.: Set Blue 0,12

Ugyanez a komponensek lekérdezésére.
X=Pal Red (col)
X=Pal Green (col)
X=Pal Blue (col)

Pal Copy X To Y
Ezzel pedig az X színregiszter tartalmát tudod az Y regiszterbe másolni. Így egy képen két paletta közül is válogathatsz.

Pal Swap X To Y
Újabb csere, de itt a két X és Y színeket lehet felcserélni.

Pal Spread X To Y
Gondolom annak, aki már dolgozott DPaint-tal nem kell bemutatni ezt az utasítást. Az X színtől az Y-ig "húzza" a színeket.

Ezek után a Craft új zenei utasításait nézzük. Persze ezen a területen lenne még mit újítani.

St Load f$,A
Betölti a Noise/Protracker modulokat f$-ban szereplő zenét az A bankba. Az új utasítás Protracker 2.1, modulokat is le tudja játszani. Teljesen kompatibilis a régebbi track load utasítással.

St Play A[,pos]
Ez az utasítás váratlanul a betöltött modult játszaná le. Az A bankból pos pedig a pattern start pozícióját jelöli.

St Stop
Modul lejátszást állítja le.

St Pause On
St Pause Off
Ezek az utasítások az éppen aktuális zenét szünetelteti, illetve folytatja, ott ahol pause-val megállítottad.

S=St Channel(c)
Ha S értéke -1, akkor használt csatorna, vagyis modul lejátszáskor használja.

St Vumeter Speed x
A jól ismert utasítás (Vumeter), azaz zenecsatorna lekérdezési sebessége állítható be. Ha x értéke 0 akkor normális, eredeti a lekérdezés sebessége.

A zene világa után nézzük milyen újdonságokkal találkozhatunk még a Craft-ban.

=Sys Request(A$[,B$[,C$[,t4$[,-t5$]]]],pos$,neg$)
Egy egyszerű Amos "üzenő" hívása. Használata igen egyszerű és praktikus, erre példa a lenti lista.

```
' Request demo
Input "Input your name ";A$
A$="Hello "+A$
B$="I'm your personal system request"
C$="Call me when ever you want to"
A=Sys Request(A$," ",B$," ",C$," BYE ","
BYE BYE ")
Cls
If A
 Print "BYE"
Else
 Print "BYE BYE"
End If
```

Ezenkívül lehetőség van egy tipikus Amiga request, a Guru hívására, emulációjára is.
=Guru Alert (t1$[, t2$[, t3$[, t4$[, t5$]]]])

```
'Guru Alert demo
Repeat
 Print "Here we go...Press a key"
 Wait Key
Until Guru Alert("This is a GURU alert","
","Left - Continue  Right - Exit")=0
```

Természetesen ez csak üzenet és nem rendszerhiba, úgyhogy nyugodtan használhatod. Bár ki tudja van e értelme?

Szöges ellentétje a:
Guru Meditation A,B utasítás.
Itt bizony már nem emulálunk, ez egy vérbeli rendszer összeomlás. Nincs visszatérési lehetőség!
A és B a várakozási időt hivatott beállítani.

Érdekes utasítás még a
Hard Reset
Warm Reset

Az első egy igazi hardver reset, míg a második a [CTRL]+[AMIGA]+[AMIGA] reset.
Tulajdonképpen a fenti négy utasítás így, ránézésre nem igen tűnik használhatónak, de ha jobban utána gondolsz, hasznosak lehetnek például figyelem-felkeltés, és szoftver védelmi célokra.

A következő két utasítás igen izgalmas lehetőségeket rejt magában.

A=Y Beam
Az A értéke az aktuális y pozíció, ahol az elektronsugár éppen rajzol a monitoron vagy a TV-n. Az a nagysága jellemzően 0-312 PAL képen, illetve 0-262 NTSC képen.

Beam Wait y
Addig vár míg az elektronsugár az y-ban tárolt érték pozícióját el nem éri.

A=Hw Mouse Key
Ez a funkció egy kiterjesztettebb változata a megszokott =Mouse Key funkcióhoz képest. Jellemző rá, hogy gyors minden felbontáson.

Multi On
Multi Off
Engedélyezi és letiltja a multitasking-ot. Így akár 20 %-kal is felgyorsulhat a program futása. Viszont ha megszakítod az éppen futó programot, közvetlen üzemmódba kapcsold vissza a megszakítás engedélyezését, mivel magát az editort is igen lelassítja.

Végezetül néhány memóriával kapcsolatos új utasítás.
X=Chip Max Block
X=Fast Max Block
Ezek az utasítások a legnagyobb összefüggő blokkra mutatnak, jelzik a chip/fast memóriában.

X=Mem Type address
A használható memória típusa és címe kérdezhető le.

X. BIT#	TÍPUSA
0	PUBLIC memory
1	CHIP memory
2	FAST memory

Legközelebb folytatjuk. Leveleket a GURU címére "Amos" jeligére küldjétek.

Lázi & Angler

ZeneMánia

Üdv, üdv minden olvasónak. Ki vörösre égve, ki hófehéren, de mindenki szerencsésen túlélte a velencei GURU tábort. Voltak akiket mi tanítottunk és voltak akik minket tanítottak. Láthattunk fakarddal hadonászókat és hangfalakkal rohangászókat, egyszóval aki nem volt ott, az csak sajnálhatja, hogy kihagyta. Nos ennyit a táborról.

A mai tallózásunkat az FM hangok között kezdjük, de nem marad el a zeneiskola sem (a nyári szünet közepén biztos hiányzik már mindenkinek egy kis tanulás).

FMSynth V3.7 (AMIGA)

Idén jelent meg a legújabb változata ennek a nagyszerű programnak, mellyel hangdigitalizáló nélkül állíthatunk elő hangszereket. Hogy lehet ez? Nagyon egyszerű, mint már többször leírtam, a hangok szinusz hullámokból tevődnek össze, melyeket a gép képes előállítani és hangként megszólaltatni. A hullámot utána effektekkel tovább alakíthatjuk, majd a végén 8SVX formátumban (a ProTracker is ezt használja) le is menthetjük. Az ilyen jellegű hang előállítást FM szintézisnek nevezzük, melynek folyamatára csak laza közelítés az, hogy a szinusz hullámokat összerakosgatjuk. A módszer komolyságát mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a szintetizátorozás hőskorának egyik legközkedveltebb berendezése, a YAMAHA DX7 is ezt az eljárást használja. Nézzük mit is tud a program.

Mindjárt a betöltéskor néhány dolog: a program ikonjában állíthatjuk be az alapértelmezéseket, miszerint a színeket, a könyvtárak elérési útját és a képernyőmódot. A betöltés után a képernyőn több mezőt láthatunk. Ezek közül az első az Operators, ahol hat operátor paramétereit állíthatjuk. A hat operátor nem más, mint hat hang amelyet egybe hallunk. Különkülön állíthatjuk be a paramétereket attól függően, hogy melyik operátor száma van kijelölve. A KSC, RATE, LVL, PH paraméterekkel állíthatjuk be a hullámformák jellemzőit, az OL a kimeneti szint (ami ha nulla, akkor az operátor nem él), a bal felső rajzolt ikonnal a hullámforma jellegét (szinusz-, háromszög-, fűrészfog-, négyszögjel) állíthatjuk be, a Frekvenciával a hangmagasságot (oktávot) változtathatjuk durván, az alatta levő számmal pedig finoman. A PEG-vel a hajlítást kapcsolhatjuk be, amit a PithEG menüvel állíthatunk.

A következő ablak az LFO (low freqvency oscillator), mellyel az összes operátort együtt tudjuk effektezni. Amíg az operátoroknál minden változtatás után ki kell adni a Calc parancsot (sound ablak), addig az LFO ablakban a beállítások a valós időben végrehajtódnak.

Az ALGORITHM ablakban az operátorok összefüggéseit lehet beállítani, hogy melyik hasson melyikre, melyik melyiket modulálja és így tovább...

A SOUND ablakban lehet a kész paraméterek alapján a hangot kiszámítani a Calc button megnyomásával. Itt állíthatjuk be a hangminta hosszát, kérhetünk a billentyűzetre polifóniát...

A program ezen kívül még rengeteg apróságot tud amihez egy teljes GURU-t kellene kibérelnem. Persze ha valami kérdés van, akkor fogjatok tollat és írjatok a GURU címére.

Zeneiskola

Az elmúlt számban dobritmusokat ígértem, hát nézzük! Két módon kezdhetünk neki, az első az, hogy egy ritmust egybe bedigitalizálunk, levágjuk a végeit úgy, hogy egy teljes ütem maradjon csak, majd azt beloopoljuk. Ez mind nagyon szép, de ezt a ritmust nem mi írtuk, mi csak bedigitalizáltuk. Ahhoz, hogy a ritmus ne csak úgy szóljon, ahogy az eredeti, szét kell szednünk alkotóelemeire. Töltsünk be egy sample editort majd töltsük be a beloopolt dobritmust. Keressük meg a lábdobot, a pergődobot, a cintányért és egyéb alkotóelemeket a Copy, Cut, Paste funkciók segítségével. Ha szétvagdaltuk a dobot, mentsük el a részeket úgy, hogy a részek előtt ne legyen semmi, utánuk pedig a lecsengésük legyen, de a következő hang már ne legyen hallható. A lecsengések végét, ha lehet be is loopolhatjuk, de arra vigyázzunk, hogy a loopolás ne legyen túl kicsi, mert akkor a loopolt rész dallamszerű hangot ad, ami belezavarhat a fő dallamba. Ha a részleteket lementettük, megvan a dobkészletünk, amit újra összerakva ritmust kaphatunk. A dobkészlet előállításának másik módja az, hogy a hangszereket magunk válogatjuk össze szintetizátorokból, effekt lemezekről. Ennek a módszernek egy hátránya van, hogy nem biztos, hogy a hangok passzolnak majd egymáshoz a hangzásvilágukban.

Amikor meg van a dobkészletünk, elkezdhetjük a ritmust megalkotni. Mivel egy pattern 64 sorból áll, osszuk ezt el úgy, hogy egy ütem 16 sorból álljon, így egy patternre 4 ütem fog kiférni. Minden negyedik pozícióba rakjunk egy lábdobot (0, 4, 8, 12 sorok). Ez már techno. Ha minden második lábdobot kicseréljük pergőre és közéjük azonos távolságra cintányérokat teszünk, az a disco ütem. Szóval ilyen egyszerű.

Végezetül néhány ütem első 16 sora:
L=lábdob,
P=pergődob,
C=cintányér,
.=szünet

	0000000000111111
név	0123456789012345
DISCO1	L.C.P.C.L.C.P.C.
DISCO2	LCCCPCCCLPCCPCCC
BEAT	L.C.P.L.L.C.P.CP
ROCK	L.L.P.C.L.L.P.C.
HIP-HOP	L.CLP.CLL.C.P.CP

Nos ennyit mára, aki ezen sorokat is olvassa, annak megköszönöm a kitartó figyelmet, a viszont látásra a jövő hónapban.

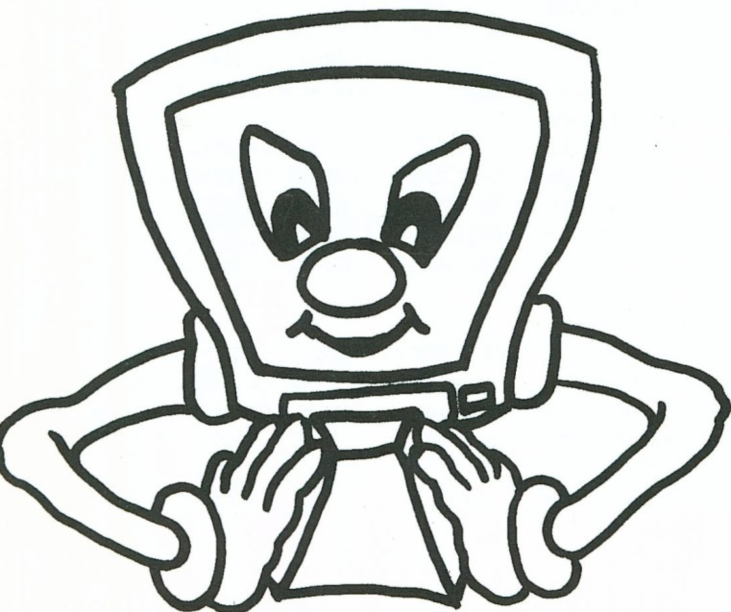
Petroff

Az MPEG

MPEG, multimédiától hangos számítógépes körökben egyre gyakrabban kerül elő ez a négybetűs rövidítés, de kevesen tudják, hogy mit is takar voltaképpen. Segítségével egy régi számítógépes álom válik a nagyközönség számára elérhetővé, mindenki beléphet a digitális úton lejátszott filmek világába.

Többek között a Commodore cég CD[32] nevű játékgépe is kínálja a lehetőséget egy ún. FMV (Full Motion Video) kártya alkalmazásához, melynek segítségével az MPEG szabvány alapján kódolt filmeket meg lehet nézni. Ilyen céllal készült kártyák természetesen léteznek a PC-khez is, amelyek közül a Reel Magic nevű tesztje a 94/6-os GURU-ban megtalálható. De őszintén szólva ez a cikk nem a hardver, ill. szoftver eszközökről akar szólni. Célunk ezen a két oldalon az MPEG iránt valamelyest mélyebben érdeklődők kíváncsiságát kielégíteni amolyan népművelő szinten, hiszen a teljesen korrekt leírás megtalálható a megfelelő szabványgyűjteményben, s nem a GURU hasábjaira tartozik.

Az MPEG emberek csoportja, akik az ISO (International Standards Organization) égisze alatt gyűlnek össze avval a céllal, hogy digitális kép, ill. hang tömörítő eljárásokot definiáljanak. Gyakorlatilag egy tömörített bitfolyamot definiálnak, ami így implicit módon magába foglalja a szétpakoló definícióját. A tömörítő algoritmusok azonban nincsenek meghatározva, minden fejlesztő saját magánügye, hogy a célnak legmegfelelőbbet kifejlessze. Az MPEG általában évente négyszer, minden alkalommal durván egy hét időtartamra találkozik. A találkozók között az egyes csoportok természetesen dolgoznak. A munka tervezése és szervezése történik csak a találkozókon. Maga az MPEG rövidítés a Motion Pictures Experts Group elnevezésből származik. A hasonló hangzású JPEG-hez csak annyi köze van, hogy mind a ketten az ISO ugyanazon alcsoportjához tartoznak, s általában ugyanazon a helyen és időpontban találkoznak. Csak kevés ember tagja mindkét csoportnak. A JPEG az álló képek tömörítésére szolgál. Létezik még két hasonló rövidítés, amit hallva az ember esetleg elkezdi összekeverni a dolgokat, ezek a JBIG és az MHEG. JBIG a bináris képek tömörítésére szolgál (lásd faxok), míg az MHEG a multimédia szabványok esetében jut szerephez (kép, hang, szöveg stb. integrálása).



Két MPEG szabvány van elterjedőben, az MPEG I, illetve II. Mindkettő egy tömörített bitfolyamot definiál, a lényeges különbség azon egységek sávszélességében van, amelyre a két szabványt optimalizálták. Az MPEG I az 1.5 Mbit/s sebességű eszközökhöz készült. Az 1.5 Mbit/s lényeges, ugyanis ennyi a hang CD-k ill. DAT-ok átviteli sebessége. Az MPEG II a 3-10 Mbit/s sávszélességű eszközökhöz készült.

A cikk következő részében rátérnénk az MPEG I működésének részletezésére. A leírásban szereplő számok mind az amerikai NTSC szabványra vonatkoznak.

A tömörítés egy relatíve kis felbontású, általában az eredetiből decimációs eljárással képzett 352×240 pont felbontású, másodpercenként 30 képkockát tartalmazó képsorból, ill. a hozzá tartozó CD minőségű hangból indul ki. A képek színesek, ám a YUV térbe konvertálták, ahol a két krominancia (U és V) csatornán a felbontást tovább decimálják 176×120-as felbontásra. A tapasztalatok szerint ezen a két csatornán csökkenteni lehet a felbontást anélkül, hogy ez a dekódolás után számottevő minőségromlást okozna, legalábbis a "természetes", nem számítógép által generált képek esetén.

Az alapvető elv a változás megjóslása kockáról kockára, majd DCT (diszkrét koszinusz transzformáció) használata a redundancia megfelelő szervezésére. A DCT-t 8*8-as blokkokon végzik és a jóslás a luminancia (Y) csatornán történik 16×16-os blokkokon. Más szavakkal, ha adva van egy 16×16-os blokk az aktuális képkockán, s ezt akarjuk kódolni, akkor keressük az adott blokk közel azonos párját a következő vagy az előző képkockán.

Vannak "visszafelé jósló" módszerek, mikor a későbbi kockákat küldik el először, lehetőséget biztosítva a kockák közti interpolációra. Az aktuális blokk, vagy az aktuális blokk és a megtalált párja közti különbség DCT együtthatóit ezek után kvantálják, azaz elosztják egy értékkel, evvel elérve, hogy az alsó bitek közül minél több kiessen. Remélhetőleg így elég sok együttható értéke nullává válik. A kvantálás minden makróblokkra változhat. A makroblokk a kiválasztott 16×16-os blokk az Y, ill. a megfelelő 8×8-as blokkok az U és a V sávban. Az eredményt, amely magában foglalja a DCT együtthatókat, a mozgás vektorokat és a kvantálási paramétereket, ezek után fix táblák segítségével Huffman kódolják.

A kódolt képkockáknak három fajtája van. Az első neve I, azaz intra kocka. Ez egy kódolt álló képkocka, melynek nincs múltja, mivel a kódolásnak ki kell indulnia valamiből. A második típus a P, azaz predicted, melyeket a legutoljára dekódolt I vagy P kockából jósolnak meg. A P kocka minden makroblokkja érkezhet egy vektorral és különböző DCT együtthatókkal egy közel azonos blokkra a legközelebbi P vagy I kockában, vagy egyszerűen intra kódolt, ha nem volt megfelelő pár.

Végül, vannak a B, azaz bidirectional kockák, melyeket a két legközelebbi I vagy P kockából jósolnak, melyek egyike a múltban, míg a másik a jövőben van. Megfelelő párokat keresünk ezekben a kockákban, s a tömörítő szempontjából három dolgot próbálhatunk meg rajtuk, hogy lássuk me-

lyik adja a legjobb eredményt. Megpróbáljuk használni az előremutató, a hátramutató vektort, vagy átlagoljuk a múltbeli és a jövőbeli blokkot, majd az eredményt kivonjuk a kódolandó blokkból. Ha ezen módszerek egyike sem működik, a blokkot intra kódoljuk.

A dekódolt kockák sorrendje rendszerint a következő: IBBPBBPBBPBBIBBPBBPB...

Itt I-től I-ig 12 kockát találunk, mely abból ered, hogy kb. 0.4 másodpercenként van szükségünk egy újabb kiinduló pontra. A P-k és B-k aránya tapasztalati tényezőktől függ. Természetesen ahhoz, hogy a dekódoló működni tudjon, az első P-t a két B előtt el kell küldeni, így a tömörített adatfolyam rendszerint a következőképpen néz ki: 0xx312645...

A számok a képkockák számai, ahol xx bármi lehet. Először dekódolni kell az I-t, majd dekódolni a P-t, mindkettőt a memóriában tartani, majd dekódolni a két B-t. Az I-t esetleg meg lehet jeleníteni míg a P-t dekódolják, s hasonló módon el lehet játszani a többi kockával is.

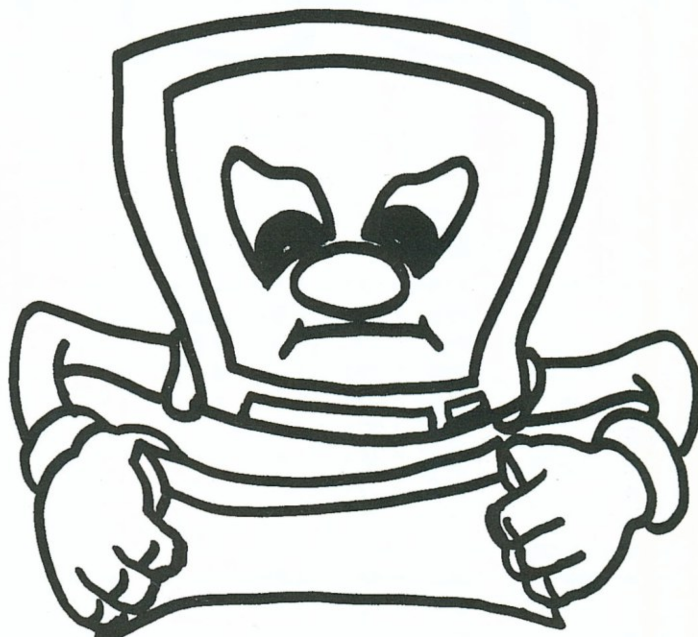
Nagyjából ennyit a kép tömörítésének módszereiről, most lássuk mi a helyzet a hanggal...

A hang tömörítési eljárásának kidolgozásához kellő gondossággal felépített pszichoakusztikus modelleket használnak, melyek tulajdonságait a lehető legjobb hallású emberekkel végzett kísérletekből vezették le. A modellek alapján próbálják meghatározni a hangok azon piciny részeit, amelyeket tulajdonképpen nem is hallunk. Vannak ún. maszkolási jelenségek, mikor például egy bizonyos frekvencián jelen lévő nagy amplitúdójú komponens megakadályozza kisebb amplitúdójú részek érzékelését a közeli frekvenciákon, ahol a maszkolt frekvenciatartományt egy empirikus görbe írja le. Természetesen ennél jóval bonyolultabb kölcsönhatások is előfordulnak, ahol egy időszakos hatás megszűntetheti egy frekvenciatartomány maszkolását stb.

A hangot egy, a szinusz és a sáv alatti transzformáltakat kombináló hibrid módszerrel spektrális részekre bontják. A hibrid módszer tartalmazza a pszichoakusztikus modell leírását is, az előbbi transzformáltakkal leírva. Ami adatot csak lehet kiszórnak, majd a megmaradó adatokat elküldik.

Az 1991-ben, Japánban megtartott találkozón végrehajtott szubjektív tesztek azt mutatták, hogy az MPEG I által elért minőség jelentősen javítható, ha a bitfolyamot 4 Mbit/s sávszélességű eszközökre optimalizálják. Nagyobb sávszélesség esetén ugyanis növelni lehet a felbontást. Ez az igény kezdett elvezetni az MPEG II szabványhoz, melynek fejlesztésekor több problémával is szembe kellett nézniük. A legnagyobb probléma a felbontás növelése után az interlace által okozott hatás megszűntetése volt.

Az MPEG I kiterjesztésének legegyszerűbb módja a mezők egymásra helyezése volt, amely azonban jelentős hibával járt a mozgások ábrázolásakor, ugyanis a mozgó tárgyak a két mezőben különböző pozíciókon helyezkedtek el. E káros hatás elkerülése érdekében megpróbálták külön kódolni a páros, ill. a páratlan sorokat, azonban ez jelentősen rontotta a tömörítés hatásfokát, hiszen nem használták ki a páros és páratlan sorok közt jelen lévő redundanciát. Lehetséges a B kockák elhagyása, az I kockák jobb kódolása, ahol esetleg a páratlan sorokat a párosokból jósolják meg stb.



Mint azt már korábban említettem, audio CD-k sávszélessége 1.5 Mbit/s. Ugyanazt a programot a fent említett módszerrel 256 kbit/s-ra le lehet tömöríteni, anélkül, hogy ez hallható minőségromlást okozna. (Legalábbis egy tapasztalt, vájt fülű hallgató szükséges a minőségromlás megállapításához.) Ez kb. 6:1 arányú tömörítést jelent. Tehát egy MPEG I tömörítésű CD esetében 1.25 Mbit/s marad a kép lejátszására. Ez kb. 26:1 arányú tömörítést tesz szükségessé. Ez a tömörítés természetesen adatvesztéssel jár, de aki már látott MPEG filmet, az tanúsíthatja, az eredmény igenis élvezhető, s a hibákat úgy kell keresgélni a felvételben.

A cikk elején említett MPEG csoporthoz nemzeti delegációk csatlakozhatnak. A találkozók az egész világ területén zajlanak. Az MPEG csoport által elért eredmények minden országban a saját szabványokkal foglalkozó hivataltól rendelhetők meg.
Sajnos az MPEG kódolt filmek vétele ma még drága mulatság. Egy lemezre durván 70 percnyi anyag fér rá, ami ugye egyből azt jelenti, hogy egy átlag mozifilm csak két lemezen képzelhető el. Az MPEG dekódolást bonyolultsági fokából adódóan kénytelenek vagyunk valamilyen célhardverrel végeztetni, s ez ismét csak plusz költséget jelent. Megjelentek ugyan szoftver kódolók és dekódolók, de ezek használhatatlanul lassúak.

Remélhetőleg a jövőben az MPEG modulok és főleg a filmek árai csökkenni fognak. Aki már látott számítógépet MPEG filmet játszani, az minden bizonnyal igazat ad nekem: a házi videózás egy újabb korszakába lépett. Ami az audio CD volt a hagyományos lemezek számára, az lehet az MPEG lemez a műsoros videokazetták számára. Valami, amiről állandó, az idővel nem változó minőségben nézhetjük a filmeket, valami, ami igénytelenebb és könnyebb kezelni, s természetesen valami, amit bizony nem tudunk otthon másolni. Hiába, mindennek ára van...

Prunoki

(Forrás: The MPEG FAQ version 1.0)

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft
Kapható még:
AMOS kézikönyv magyarul!
Ára: 330 Ft
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft
Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Amiga 500, 2.04-es Kickstart ROM-mal, 2.5 MB RAM-mal (1 MB chip/1.5 MB fast) eladó.
Mohácsi János • Tel.: 204-1111 / 26-49 mellék (napközben)

Eladó egy db új 3.5"-es floppy drive PC-hez.
László József • Tel.: 147-1560 / 263 mellék (munkaidőben)

Originál Amiga 1200-es eladó.
Tel.: (06-99) 332-623 (Zoltán) vagy modemmel (06-99) 332-662 (Rejtelmes Sziget) s hagyj üzenetet a sysopnak.

Eladó! 486DCL40 (2 Vesa LBus, upgrade, koprocesszor) 210MB HD, 4 MB RAM, CIRRUS Truecolor, 1MB graf. kártya, IDE+, két drive, minitorony-kijelzős, 101 g. bill., márkás színes SVGA monitor (1024×768, 0.28), + 1 év garanciával, programokkal.
Tel: (06-29) 330-838 (Attila)

Grafikus(ok) kerestettnek, kalandjáték rajzolásához. Papíron, vagy számítógépen jó rajzkészséggel rendelkező lelkes srácok jelentkezését várja.
Németi Ferenc • 1675 Bp. Pf. 116.

Nem használt, garanciális AMIGA 1200, lemezekkel, joystickkel, monitorral eladó 42.000 Ft-ért.
Déry Ágoston • Tel.: 1180-937, egész nap 23-óráig.

Elcserélem 5.25 "-os write-protect kapcsolós külső drive-omat (A500, 500+, 600) 4000 magyar Ft-ra. Az első vevő között még 100 db ingyen lemezt is kisorsolok!
Ker(g)essétek M.D.Jont a 183-41-53-as telefonon.

Computer és környezetbarát rottweiler kölykök olcsón eladók.
Budapest XVIII.,
P. Margó Tivadar u. 9.

A600 2 MB RAM-mal, egérrel, játékokkal + IMAGINE 2.0-val 30.000 Ft-ért eladó. A géphez magyar nyelvű felhasználói kézikönyvet is adok.
Tel.: (06-73) 310-262, 16 és 21 óra között.

TV-VGA TRUECOLOR, TV-re, videora köthető kártya eladó. (Windows, 3DStudio).
Márkus Csaba • 8900 Zalaegerszeg, Klapka Gy. u. 6.

1 éves AMIGA 600HD (2.05; 1.3), egér, 3.5" külső drive, 150 db lemez, újságok, könyvek eladó, igen megkímélt állapotban.
Tel.: (06-82) 313-517

40 MB winchester + vezérlő A500-hoz (AT-BUS) eladó. 17.000 Ft.
Tel.: (06-79) 374-024

Action R. MK III eladó. Gyári (+ leírás).
Érd.: (06-83) 314-339

Eladó egy Sound Galaxy BXII extra hangkártya (6000 Ft), egy Amiga hangdigi (4000 Ft).
Érd.: (06-37) 340-888

Vennék TV emulátort, 2×1 db 1 Mbyte SIMM RAM eladó, vagy 1 db 2 Mbyte-osra cserélném. ZORRO II AT-BUS winch. cont. eladó.
Szilágyi Szilárd • 7900 Szigetvár, Szent István ltp. 33. II. 9.
Tel.: (06-73) 312-997

AMIGA 500-as számítógép kickstart 1.3/2.0 és 2.5 MByte RAM-mal együtt eladó!
Telefonszám: (06-42) 312-980
Plósz Tamás.

Eladó egy 1084S monitor (20.000), egy C64/II magnóval, 1 kazettával (7.500), egy BODEGA BAY (10.000), és egy 80 MB-os CONNER winchester (14.000).
Érdeklődni: (06-53) 310-956

Eladó AMIGA 500, 1 MB RAM (átkapcsolható),1.3/2.05 ROM, valamint egy Macrosystem SCSI-II-es 105 MB HD plusz 2 MB RAM és egy Professional 030 turbókártya (030/882/1 MB RAM).
Érdeklődni:
lakás: (06-77) 321-341
munkahely: (06-77) 423-003
Bozár Ferenc

Eladó VGA mono monitor 7.500, üveg f. monitor szűrő 600, és Realtek SVGA kártya max. 1 MB (0 RAM) 1.800 vagy más PC alkatrészekre cserélhető.
Cím: Mészáros Tamás
3535 Miskolc, Kondor Béla u. 18.

Cserepartnert keresek.
Ifj. Főglein Mihály
7100 Szekszárd, Rákóczi u. 65.

Eladó AMIGA 4000 - 68040/33 MHz, 10 MB RAM, Conner 1.05 GB HD (9 ms), FASTLANE-Z3 fast SCSI-II DMA vezérlő, V-LAB MOTION real-time digitalizáló-lejátszó MPEG tömörítéssel (25 kép/sec), genlock, vágóprogram, Merlin 32 bites grafikus kártya. A legújabb grafikus programok.
Érd.: (06-46) 357-596 /Miskolc/

Eladó AMIGA 500 + órás bővítő + játékok. Ára 40.000 Ft.
Vida Gábor • 5054 Jászalsószentgyörgy, Fő út 96.

Hi! Cyberpunkra hangolt humanoidok ismeretségét keresi elszigetelt akciócsoportunk, hogy megalkothassuk az első Magyar Virtuális Világot. Várjuk a .3ds kiterjesztésű vonalhálókat. Részletesebben levélben. A lemezeket visszaküldjük!
RATT • 7000 Sárbogárd, Pf. 46

A600 garanciával, színes monitorral eladó. Irányár: 34.990 Ft. Esetleg külön is.
Lovas Zoltán,
Csongrád, Berzsenyi D. u. 1/a.

PC-hez hangkártya, CD-ROM, winchester eladó.
Tel.: 06 (92) 351-207

12"-os színes monitor AMIGÁhoz eladó.
Érd.: Könczöl Zsolt, 8151 Szabadbattyán, Csók I. u. 24.
Tel.: (06-22) 363-041, 18 óra után.

Amiga 500-as tartozékokkal, valamint lemezek, 3.5" és 5.25" 500-as és 1200-as programokkal nagyon olcsón eladók.
Tel.: (06-42) 313-639

Eladó: Amiga 500 (1.3) 1 MB chipram, TV-modulátor, 100 lemez, joystick.
Igrinyi Márk, Tel.: (06-85) 354-351

Eladó: A500+1Mb, Színes monitor + szűrő, TV-Mod., külső meghajtó, egér, joy, 100 lemez, szakirodalom. Keveset használt!
Ár: 60.000 Ft.
2117 Isaszeg, Mátyás kir. u. 46.

Eladó egy EGA 16 color 640×350 felbontású monitor.
Tel.: 221-3982

NES konzol 1 joypad-del, 2 kazettával eladó (Turtles I, RoboWarrior). Novemberig garanciális. Irányár: 10.000 Ft.
Tel.: 280-55-06

VÁR-PARTY II.

Országos Számítógépes Találkozó és Vásár az UNIFORM SYSTEM és a FUN FACTORY szervezésében.

1994. augusztus 27-28.

- Számítógépes játékok és vételkedők
- Előadások
- Demo verseny (nevezés a helyszínen)
- Belépő 100 Ft, asztal 50 Ft/óra

Helye: Jó Szerencsét Művelődési Központ
8100 Várpalota, Honvéd u. 1.
(Várjuk támogatók jelentkezését is!)

A Demologiában bemutatott, valamint sok egyéb demo, slideshow, musicdisk, videodemo és lemezújság.
A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg, valamint egy 3½"-es lemez.

SCOOPEX
PD COMPANY
1399 BP., Pf.: 701/103

Az alapok

A PC memóriakezelése

Minden számítógépben igen fontos szerepet tölt be a memória. A különböző háttértárakon (pl. floppy, vagy winchester, ...) tárolt programok csak a gép memóriájába való betöltés után válnak végrehajthatóvá. A ROM előre rögzített tartalmú memória, míg a RAM az a memória, melybe a gép rendszeresen betölti a programokat, és futtatja azokat. Ennek tartalma ellenben a ROM-éval a gép kikapcsolása után elveszik.

A felhasználók igényeit egyre jobban kielégítő, különféle programok hátulütője a sok pozitívum mellett az egyre növekvő hardver-igény. Egyre nagyobb méretű winchestereken férnek el a programok, és memóriából is többet és többet követelnek meg. Ezért oly fontos, hogy a gépben megtalálható memóriát minél hatékonyabban ki tudjuk használni, illetve bővíteni tudjuk azt. Az 5.0-s DOS óta újabb és újabb eszközöket bocsátottak a rendelkezésünkre, a memória kezelésére. Ezek különféle parancsok, illetve a config.sys file-ba írható bejegyzések. A DOS által kezelhető memória alapjában véve 3 féle lehet:
- hagyományos (base),
- kibővített (extended)
- kiterjesztett (expanded).

Lássuk ezeket kicsit részletesebben.

A hagyományos memória

Hagyományos memóriának nevezzük a minimum 256 kbyte, maximum 640 kbyte méretű memória területet, mely minden IBM kompatiblis PC részét képezi. E területet a DOS mindenféle segédprogram használata nélkül észleli, és használni tudja. A DOS a gép bekapcsolásakor feltölti magát a memóriába. Ha nem adunk neki külön parancsot erre, akkor a hagyományos memória alsó részére tölti fel magát. Ha használunk memória-rezidens programokat, akkor a gép ezeket, ha nem utasítjuk másként, akkor a DOS fölé tölti fel (ilyenek lehetnek az eszközmeghajtó programok, pl. a mouse-vezérlő).

A kibővített (extended) memória= XMS

A kibővített memória a hagyományos memória folytatásának tekinthető. Ez a 640 Kbyte-os alap-memória alaplapon történő bővítéseként értelmezhető. Ennek több lépése van, ezek a következők: 1. Mikor a bővítéssel elérjük az 1 Mbyte-os (1024 kbyte-os határt). Ekkor az alap 640 kbyteon felül 384 kbyte kibővített memóriánk lesz. Általában, ha valaki még 286-ost vesz, akkor azt így kapja. Erre a 384 kbyte méretű területre kitalálták egy külön kifejezést, ez az upper memory area (felső memória-terület).

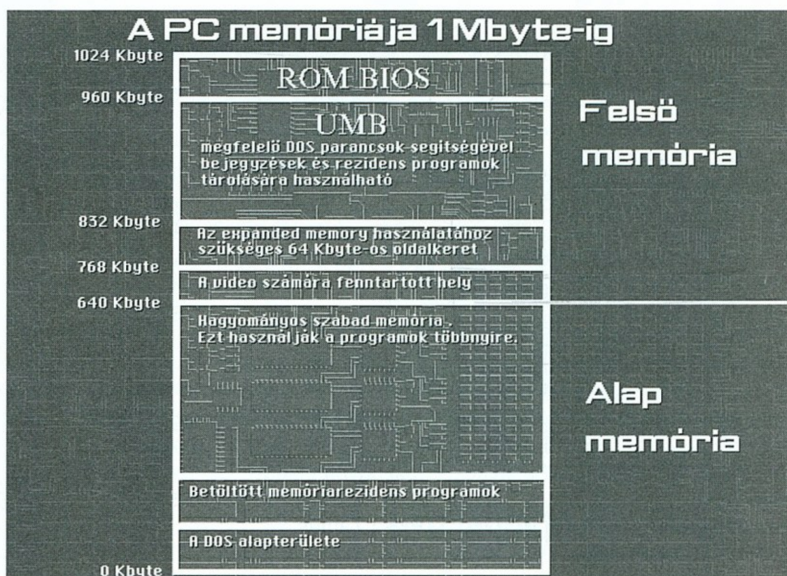
Ez a terület a következőkre használható:
- ide tölthetők a hardver eszközök kezelését végző programok - ha megfelelő DOS parancsokat, illetve bejegyzéseket használunk, akkor eszközmeghajtó programok (pl. SMARTDRIVE, RAMDRIVE, MOUSE), DOS segédprogramok, illetve a billentyűzetet a nemzeti sajátosságoknak megfelelően beállító KEYB program tölthető fel ide, és válik futtathatóvá. Egy fontos fogalom jelenik meg a fentiek kapcsán: az Upper Memory Block, rövidítve UMB. A felső memóriablokkok a memória azon területei, melyek a hardver eszközök működtetéséhez szükséges programok, és a kiterjesztett memória kezeléséhez nélkülözhetetlen 64 kbyte-os oldalkeret elhelyezése után szabadon maradnak. Ez a memória-terület használható fel a fent már említett programok, illetve bejegyzések elhelyezésére.

2. A második lépés, mikor a 1024 kbyte memóriához még hozzáfűzünk egy 64 kbyte-os bővítést. Ez a terület, mely speciális DOS parancsokkal sajátos célra használható a magas memória-terület (High Memory Area) nevet kapta. Rövidítése HMA.

3. Ez az utolsó lépés. Ez a terület 286-os esetében maximum 16 Mbyte, míg 386, illetve 486 esetében maximálisan 4 gigabyte. Ez a memória-rész csak speciális kezelő-programmal tehető láthatóvá, illetve használhatóvá a gép számára. A program neve HIMEM.SYS, és természetesen a config.sys file-ban a device= paranccsal aktivizálhatjuk. Ez a program nem csak rendelkezésre bocsátja ezt a területet, hanem azt is megakadályozza, hogy két program egy időben használja ugyanazt a memória-részt.

Az utolsó memória fajta **(Expanded Memory)**, illetve a különböző memória-kezelő programok bemutatását a következő számban folytatjuk. A végén lássunk egy összefoglaló táblázatot az eddigiekről:

Charlie



PD ZÓNA

ARTM V2.04
Program kíváncsiaknak

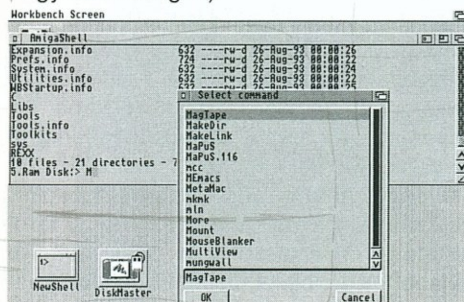
Az Amiga Real Time Monitor segítségével lehetőségünk nyílik az Amiga rendszerének főbb paramétereit kiíratni: taszkok, ablakok, library-k, device-ok, resource-ok, portok, rezidens dolgok, megszakítások, vektorok, memória, mount-olt egységek, assign-olt utak és programok, lock-ok, fontok, hardware jellemzők, rezidens parancsok, szemaforok és végül egy kis monitor program, mellyel a memória tartalma vizsgálható.

A program lehetőséget biztosít a kiválasztott taszkok, ablakok stb. eltávolítására, bezárására, törlésére, freezelésére stb. (értelemszerűen párosítva - nem mindegyik műveletet lehet elvégezni bármely felsorolt dolgon).

A program működik 1.3-as rendszer alatt is, csak arp.library-t igényel. A program shareware, regisztrációs díja US$15, melynek az elküldése után kapott verzió nem figyelmeztet állandóan a regisztrálásra.

KingCON 1.3
A konzolok királya

A 2.0-s rendszerhez tartozó CON: már elég jónak számított az 1.3-as rendszer CON:-jához képest, azonban a felhasználók igényeit messze nem elégítette ki (az újabb rendszer verziókban nincsenek nagy különbségek).



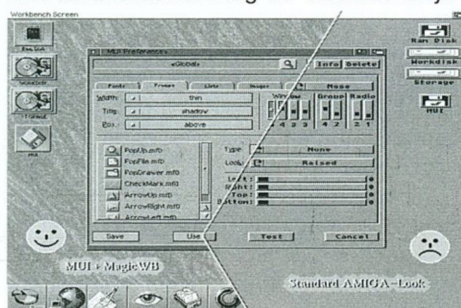
A KingCON segítségével több hasznos kényelmi szolgáltatással bővül a rendszer: file-, parancs- és eszköznév befejezés - elég csak a kezdőbetűket begépelni, a (Shift/Alt) TAB lenyomásával a nevek automatikusan kiegészülnek (ha egyértelműen kiegészíthetőek), vagy a lehetőségek közül requester segítségével lehet választani. Ugyancsak a kényelmi szolgáltatások közé tartozik, hogy minden kiírásra kerülő szöveg bufferbe kerül, és onnan a későbbiek során is megtekinthető - azaz nem baj, ha valamilyen lista kifut a képernyőről.

Az aktuális konzolhoz tartozó beállítások menük segítségével megváltoztathatók, de lehetőség van globális beállításokra is a környezeti változókon keresztül. A parancssoron belüli szerkesztési lehetőségek is kibővültek, az új és a rendszer konzolja által biztosított billentyűzet kombinációkról a dokumentáció tájékoztat, melyet AmigaGuide formátumban is mellékel a szerző.

A freeware program működéséhez OS2.0+-t igényel. A programnak létezik 68020-ra optimalizált változata is.

MUI V2.2
Újabb interface

A MagicUserInterface (MUI) egy objektum orientált rendszer grafikus felületek készítéséhez és azok működtetéséhez. A MUI használatával a programozók sok időt takaríthatnak meg és életüket lényegesen könnyebbé tehetik, mert a rendszer használatával az ablak újraméretezésével és a font érzékenységgel kapcsolatos dolgok megoldódnak. A felhasználóknak lehetőségük van a felület egyénivé tételére, azaz a programok úgy fognak kinézni, ahogy ők szeretnék.

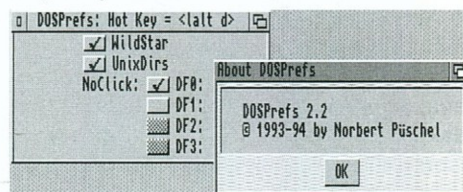


A rendszer két elkülönülő részből áll: a mindenki számára szükséges User, és a fejlesztők részére szükséges Developer. Ez utóbbi tartalmazza a C, az assemby, az E, a modula és a Oberon nyelvi interface-eket.

A rendszer működéséhez OS2.0+ szükséges, és hard disk megléte sem hátrány. A program shareware, regisztrációs díja 30 DM.

DOSPrefs 2.2
Kisebb beállítások

E OS2.0+ commodity segítségével kisebb, részben a rendszer által is támogatott beállítások hajthatók végre a dos.library-n és a trackdisk.devive-on. A 'WildStar' segítségével engedélyezhető a * karakter használata a keresési mintákban a #? mellett. A UnixDirs segítségével a . mint aktuális-, és a .. mint az egy szinttel magasabban levő könyvtárra hivatkozás lehetősége kapcsolható be. A program további szolgáltatása, hogy lehetőség van a drive-ok kattogásának megszüntetésére is - ez minden drive-ra külön-külön engedélyezhető.



A program freeware. Az angol változaton kívül német, francia, olasz és dán nyelvű katalógusfile-ok is elérhetők hozzá.

ZGif V0.4
GIF kép gyorsan

Az AGA-s gépek elterjedésével a PC-ken oly népszerű GIF formátumú képek is lassan tért hódítanak. Egyetlen kisebb(?) probléma azért akad velük kapcsolatban: a megjelenítés sebessége.

A népszerű ViewTek (VT) csigalassúsággal mutatja meg a GIF képeket. A ZGif program azonban segít a gondon: olyan sebességgel mutatja meg a GIF képet, mint más programok az IFF képeket. AGA-s gépeken 256 színű módban, nem AGA-s képeken 16 szürke árnyalatban tekinthetők meg.

A kisméretű, kb. 3 kB-os program freeware és létezik 68020-ra optimalizált változata is.

(JOCO)

Ray Tracing

Üdvözletem küldöm Velencéről!

Javában zajlik a velencei GURU tábor, mikor ezeket a sorokat vésem adathordozóra. Kilenc napon keresztül izzanak a gépek, érkeznek a kérdések, amelyeket azonnal meg is válaszolunk egymásnak. Néhány kérdés azonban biztos sokakat érdekel, ezért megosztom veletek, a rájuk adott válasszal együtt.

Legtöbb Imaginást a 3.0 bónjainak használata érdekelt, kezdjük ezzel a rovatot. A program kétféle módon tud tárgyakat vezéregyenesekkel manipulálni, ezek egyike a hagyományos bones, a másik a kinematikai modellezés. Utóbbi az egyszerűbb, ekkor csoportba kötött tárgyakat tudunk mozgatni, úgy, hogy a csoporthierarchiát jelölő összekötés viselkedik bonesként. Ilyenkor nem kell külön csontot adni a tárgynak, elég bekapcsolni egy kényszermozgatást és a csoportbakötési pontok csuklóként viselkednek.

Az igazi bones önálló tárgyakon használható, ehhez a tárgyhoz külön kell egy csontvázszerkezetet rendelni, amely alakjának változtatása hatással lesz a tárgy alakjára. Pozitívum más programok csontvázmanipulációjához képest, hogy pontosan definiált, az adott csuklópont a tárgy mely részeire legyen hatásos, így például a kar biztos könyökben hajlik be.

Az Imagine a csontvázmanipulációt a Detail editorban végzi, a tárgyak a szinpadon az előre beállított mozgásokat tudják végezni. A csontvázanimációhoz a State animációs szerkezetet használja a program, ezért ennek megismerése miatt kell egy kis kitérőt tennünk.

A State állapotot jelent. A tárgynak különböző állapotait rögzíthetjük, majd az egyes állapotok között automatikus átmenetet generál a program. Lényegében hasonló a folyamat a Cycle editorban végzett munkához, de a tárgy az egyes kulcsállapotok között nem feltétlen sorban alakulhat át, és nem csak a csoport tagjainak egymáshoz viszonyított helyzete változhat, hanem az egyes elemek alakja, vagy tulajdonsága is, vagy akár ezek kombinálva. Például egy inga lengés közben megváltoztathatja a színét is.

Azt, hogy az animáció során az egyes State-k milyen sorrendben és hány kockánként kövessék egymást, az Action editorban állíthatjuk be, tehát a Detailban csak a kulcsfázisokat kell elkészíteni.

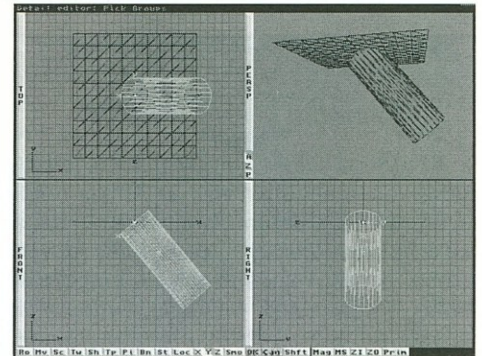
Készítsünk egy egyszerű State animációt, hogy megértsük a működését. Az animáció tárgya legyen egy inga, amely egy síklapból és a közepéből lelógó hengerből áll. A hengert úgy kösd csoportba a síklappal, hogy a tengelye egybeessen azzal, a henger ugyanis a tengelye körül fog lengeni.

Válaszd ki a hengert és az elölnézetben forgasd el kb. 45°-ot jobbra, ez lesz az egyik kulcshelyzet, készítsünk belőle State-t. Válaszd ki Pick Groups módban a síkot, amely a csoport ősszülője, majd aktiváld a States menü States pontját. Megjelenik egy kérdező, benne kilenc kapcsolóval. Bökj a Create feliratúra, ezzel készítünk új State-et. Megjelenik egy input mező, ahol az éppen létrehozott State-nek nevet lehet adni. A program felkínálja a Default nevet, amit fogadj el. Most ennek nincs jelentősége, de a bone manipulációnál annak a State-nek, amely a csont és a tárgy egymáshoz viszonyított alaphelyzetét rögzíti, a Default nevet kell viselnie, ellenkező esetben a helyzet szifilisztikája nem kóbinál.

Újabb kérdező, benne a State előbb adott neve és három kapcsoló. A Properties a tárgy attribútumait, a Shape az alakját, a Group pedig a csoport elemeinek helyzetét jelenti. Amelyik kapcsolót bekapcsoljuk, az annak megfelelő tulajdonság aktuális értékét eltárolja a program a State-ben. Most elegendő a Group kiikszelése.

Mozgasd át a hengert a bal oldali véghelyzetbe, majd az előző módon ezt a helyzetet is rögzítsd. A lengésből az Action editorban tudunk animációt beállítani, de mielőtt ezzel megismerkednénk, készítsünk egy previewet itt a Detail editorban.

Az animációs előzetes készítésére a States menü State Anim pontjának Make alpontja szolgál. Az itt lévő többi alpont is ismerős, ezekkel találkozhattunk a Stage és Cycle editorokban, így kezelésük nem okoz gondot. A Make kissé másként működik mint az előbb felsorolt szerkesztőkben, kiválasztása után megjelenik egy figyelmeztetés, amely elmondja, hogyan kell a State Anim-ot elkészíteni. Ki kell választani egy elkészített State-et, és meg



kell adni, hogy ebből a State-ből a következő State-be hány képkocka alatt menjen végbe az átalakulás. Az animáció előkészítést nulla átalakulási frame megadásával kell lezárni, ekkor kezdődik az animációgenerálás.

Gyakorlatban ez most a következő feladatot jelenti: A figyelmeztetés OK-zése után válaszd ki a Default State-et, majd a megjelenő input mezőben adj meg 10 framet. Újból bejön a State választó kérdező, ahol most válaszd a második State-et, és újabb 10 képkockát, végül ismét a Default State-et kell kiválasztani, de most 0 képkockában, ezzel befejezzük az animáció összeállítását. Miután a program elkészítette az előzetest, a szokott módon tekinthetjük meg. Az eredmény: az inga ugyanolyan lengést végez, mintha a Cycle editorban állítottuk volna be. Persze a State animáció ennél többre is képes, hiszen nem csak a tárgy csoporton belüli helyzetét, hanem alakját és attribútumait is animálni tudjuk ezzel a módszerrel.

Hogyan használható ez a módszer az Action editorban? Mentsd ki az ingát és lépj át az Actionba. Az animáció kockáinak számát állítsd be 21-re. ADD módban tegyél egy új színészt az 1. kockába. Legyen ez egy normál object, mégpedig az ingánk. Megjelenik az Object File Info kérdező, ahol a State Name kapcsolóra klikkelj rá. Feltűnik egy lista a tárgy tárolt State-jeiről, válaszd ki a Default-ot. Adj újabb felsorolójelet ugyan ebben a sorban a 2-11 kockák közé, töltsd be ide is az ingát, de most válaszd a második State-et. Még egyszer be kell tölteni ide ezt a tárgyat, a 12-21 kockákba, ismét Default State-tel. Ezzel kész a lengés beállítása, menj át a Stage editorba és készítsd el az animációs előzetest az 1-20 kockákból. A

21. képre nem lesz szükség, mivel az teljesen azonos az 1-vel, így ismétléseknél folyamatos lesz az animáció.

A State készítésekor megjelent kérdezőben a Create kapcsoló mellett volt még másik nyolc is. Ezek közül a Cancel feliratú szorul a legkevesebb magyarázatra. Az Info-ra klikkelve megjelenik a State lista, ahol egy State-et kiválasztva, információt kapunk arról. Az információ tartalmazza a State nevét, és hogy milyen tulajdonságot tárol. Akár az OK-ra, akár a Cancel-re klikkelünk, az infó eltűnik, de semmi nem változik.

A Create után a legfontosabb kapcsoló a Set To, amellyel egy már meglévő State-re állhatunk rá. Ekkor a tárgy tulajdonságai a State-ben tárolt értékeket veszik fel. Azok a tulajdonságok amelyek nincsenek tárolva, nem változnak. Például ha egy piros tárgy alakját a Shape kapcsolóval felvesszük egy State-be, majd a tárgyat kékre állítjuk, a State-re visszaállva a tárgy színe nem változik meg. Amikor kiválasztottuk azt a State-et, amelyikre rá akarunk állni, megjelenik egy kis kérdező, amelyben választhatunk, hogy a State által tárolt tulajdonságcsoportok közül melyek változzanak az újra. Például, ha a kiválasztott State a Shape és a Group tulajdonságokat tartalmazza, de mi csak a Group-ot akarjuk érvényesíteni, akkor a Shape kapcsolót ki kell kapcsolni. Természetesen ebben az esetben nem választhatjuk ki a Properties-t, mivel ezt a tulajdonságot nem tárolja a State.

A Delete kapcsolóra klikkelve törölhetünk egy State-et, amelynek nevét a szokásos listából kell kiválasztani.

Az Update már beállított State-en történt változtatások újratárolására szolgál. A listából kiválasztott State felveszi a tárgy jelenlegi állapotát. Új tulajdonságcsoportot nem lehet így bekapcsolni, csak törölni. Például, ha a State létrehozásakor a Properties és a Group kapcsolókat ikszeltük ki, a Shape már nem bekapcsolható, de mondjuk a Properties kikapcsolásával az attribútum tárolását törölhetjük. Ismételt Update esetén már a Properties sem kapcsolható vissza.

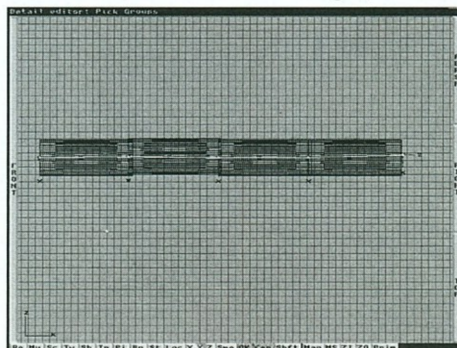
Az Import segítségével másik tárgyból tudunk State-et beimportálni. Persze ennek csak akkor van értelme, ha az a másik tárgy azonos csoportszerkezetű. Hatására megjelenik egy kérdező, amelyben a szerkesztőben lévő tárgyak nevei vannak felsorolva. Ezekből kell kiválasztani egyet, amelynek az éppen aktuális State-jét átvesszük. A kiválasztás után még nevet kell adni az új State-nek, mert az nem az eredeti nevével kerül át.

A Clone segítségével másolatot készíthetünk a tárgy egy kiválasztott State-jéről. A lemásolandó State nevét a szokásos listából választhatjuk ki, majd új nevet adunk neki. A klón készítésekor megválaszthatjuk, hogy az milyen tulajdonságcsoportokat tároljon, akár olyanokat is, amelyeket az eredeti State nem tartalmazott. A klón State manipulációja semmilyen hatással nincs az eredeti State-re.

A Tween segítségével két State közé állhatunk. Például az előbbi ingánk esetében a bal oldali helyzetben a Tween segítségével kiválasztjuk a jobb oldali helyzetet. Megjelenik egy kérdező, ahol a tárolt tulajdonságok közül választhatunk. Ezután egy input mező jelenik meg, ahol azt adhatjuk meg százalékos értékben, hogy a jelenlegi állapot hány százalékban menjen át az új State-be. Ha 50 %-ot adunk meg, akkor pont középállapot jön létre, az inga függőleges helyzetbe kerül. (Persze csak ha a két végállás azonos szögű elfordulást jelentett.)

A State-ek alkalmazása nagyon megkönnyíti a kulcsfázisos animációk készítését, ráadásul helkímélő is, mivel a morfózisok készítéséhez is elegendő egyetlen tárgy. A State-ek tárolása jóval kevesebb helyet foglal el mint egy más tulajdonságokkal felruházott önálló tárgy. Nem is beszélve arról, ha sok állapot között kell animációt készíteni.

Miután visszatértünk a State-ek földjén tett kirándulásunkról, folytassuk az eredetileg megkezdett témát, a csontvázkontrollt. Először ismerkedjünk meg az egyszerűbb esettel, amikor csoportba kötött tárgyakat alakítunk kinematikusan. Készíts négy kb. egyforma keskeny, magas hengert, majd rakd azokat véggel egymáshoz, mint ahogy a képen látszik. Az utolsó hengernek a tengelyével átellenes végére tegyél egy Axis-t. Most fűzd csoportba a tárgyat, úgy, hogy az a henger legyen az ősszülő, amelyik tengelye a hengersor végére esik. Ennek egy gyermeke lesz, a következő henger, aminek



szintén egy gyermeke lesz, az őt követő henger, és így tovább. A sort az Axis zárja. A most létrehozott tárgy csontja maga a csoportosítás lesz, vagyis az a vonalsor, amelyik végighalad a tárgyon. Az Axis feladata csak annyi, hogy megfogási pontot biztosít a csövekből összeállított tárgy végén.

Válaszd ki az ősszülőt Pick Object módban, majd a State/Freeze aktiválásával hívd elő a mozgáskorlátozó kérdezőt. Ebben a kiválasztott tengelyeket tudjuk bizonyos irányú mozgások, forgatások ellen rögzíteni. Kapcsold be a Translation Local mindhárom kapcsolóját, aminek eredményeképpen a tárgy tengelye nem fog tudni a csontmanipuláció alatt elmozdulni, de az elfordulása megengedett.

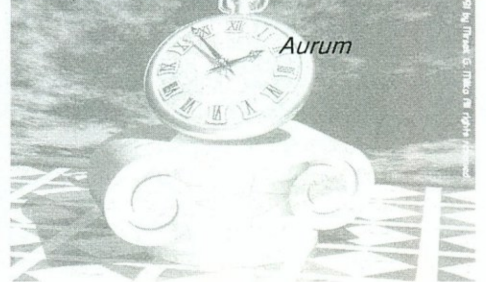
Ezzel a tárgyat felkészítettük a torzításra. Hozz létre az alaphelyzetből egy State-et az előbb megismert módon. Kapcsold be a State/Constrain menüpontot, ami a kényszermozgatást jelenti. Ezután a tárgyak csak úgy mozdulhatnak, ahogy a Freeze és a csontváz engedi. Pick Objects módban fogd meg az Axis-t és mozgasd el. Ennek a mozgatása maga után vonja a tárgy többi elemének az elmozdulását is, mintha azokat valóban csont kötné össze. Nem csak az utolsó tárgyat lehet elmozgatni, és nem csak mozgatni lehet. Ha az Axis-t megfogod mozgás ellen a Freeze funkcióval, és a középső tárgyat mozgatod el, a csoport úgy mozog, mintha a két vége le volna kötve.

Fontos, hogy a kényszermozgatás során Pick Objects módban legyen az editor. A kialakított kulcspozíciókat State-nek definiálva a csontvázanimáció az előbb megismert módon használható.

A Freeze-hez tartozik két funkció a State menüből. A Release az éppen kiválasztott tárgy, míg a Release All a csoport minden elemének Freeze korlátozásait törli.

Most látom, hogy az időnk végére jár, be kell fejeznem a cikket. A valódi csontváz használatának leírására várnotok kell egy hónapot. Addig is kísérletezzetek az előbb felvázolt módszerekkel. Ja, és ne kíméljetek kérdéseitekkel!

Aurum



CREATIVE

ÉSZ KÉP

NAGYKERESKEDÉS

Sound Blaster 2.0	7.000,-	Video Blaster SE	34.300,-
Sound Blaster PRO	10.200,-	Video Blaster FS200	41.200,-
Sound Blaster 16	13.200,-	VideoSpigot	37.000,-
Sound Blaster 16 MultiCD	17.500,-	TV Coder	19.200,-
Sound Blaster 16 MultiCD ASP	21.900,-	Discovery CD16 Pack	44.900,-
Sound Blaster 16 SCSI-2	21.900,-	Game Blaster CD16 Pack	52.200,-
Sound Blaster 16 SCSI-2 ASP	26.300,-	Easy CD16 Pack	76.400,-
Sound Blaster AWE 32	35.100,-	Digital Edge 3X Pack	95.100,-
Wave Blaster	24.700,-	Aktív hangfal CT-38	2.300,-
ASP Chip Upgrade	6.400,-	Aktív hangfal SBS300	10.900,-

! ÚJDONSÁG !

A számítógép és a televízió összekötése!

Előadások, bemutatók, oktatások hatékony eszköze

PROVIDEO A multimédia világa

A VGA jelet video jellé alakítja, így a számítógépén elkészített tervei, rajzai, programjai illetve egyéb dokumentumai akár közvetlenül video-magnóra vehetők, akár televízión keresztül egyenesen a hallgatóság elé vetíthetők.

-16 millió színben VGA felbontásban,
-32 ezer színben SVGA felbontásban,
-NTSC és PAL rendszerben
-RCA, S-VHS és RGB kimenetek
-képremegés-csökkentő rendszerrel

Ára: 16.800,-

MULTIMÉDIA PC

ESCAPE MULTI D340-SBPRO

Mini torony, 386DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 210MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster PRO hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

132.900,-

ESCAPE MULTI D340-SB16

Mini torony, 386DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 210MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

135.900,-

ESCAPE MULTI L440-SBPRO

Mini torony, 486DLC-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 270MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster PRO hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

146.900,-

ESCAPE MULTI L440-SB16

Mini torony, 486DLC-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 270MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

151.900,-

ESCAPE MULTI D440-SB16

Mini torony, 486DX-40 alaplap, 8MB RAM, 1.2MB,1.44MB floppy, 340MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.

199.900,-

ESCAPE MULTI D466-SB16

Mini torony, 486DX2-66 alaplap, 8MB RAM, 1.2MB,1.44MB floppy, 420MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3

212.900,-

1034 Budapest, Bécsi út 126-128. Telefon: 188-9569, Fax: 168-9032

A forintleértékelés miatt kérjük árainkat 8%-kal felszorozni! Minden ár ÁFA nélküli

---

MIKRO G

A Kecskeméti Műszaki Áruház emeletén várjuk önöket üzletünkben.

ATARI

ATARI 520 STFM
Monochrome monitor
LYNX II videojáték
7800-as videojáték

SEGA

MEGA DRIVE II
MASTER SYSTEM II
GAME GEAR
Játékkazetták
SEGA Controlpad

Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és folyóiratok, disk box-ok széles választékban!

6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)
Tel./Fax.: (06)76-328-941

A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 183-41-53 telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

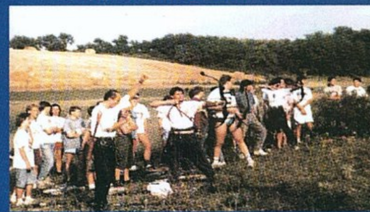
Hirdetésfelvétel cégek részére ugyanezen a számon.

VELENCE GURU '94


Absurd/Brazil compo eredménye "Kompozíció borotvahabbal"

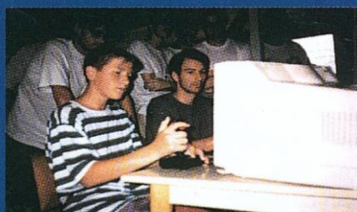

Az álmos táborlakó, ki más lenne, mint Brazil


Microsoft bemutató, legalább 40˚C-ban

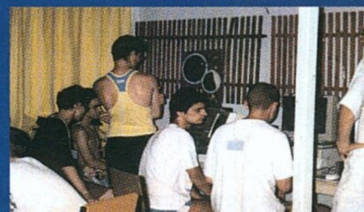

Íjászbemutató - szerencsére senki sem sérült meg.

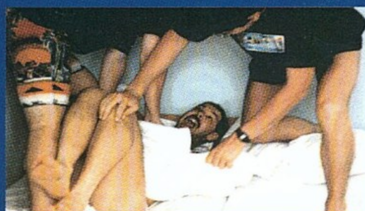

Volt valami tó is a közelben, úgy látszik valaki le is fényképezte....

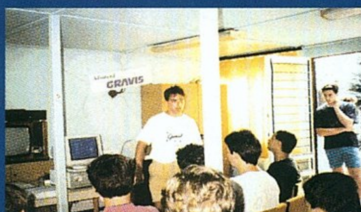

Egy lemaradt szülinapos kép a csapatról, 2 évesek lettünk!


Foci, de most a monitor előtt

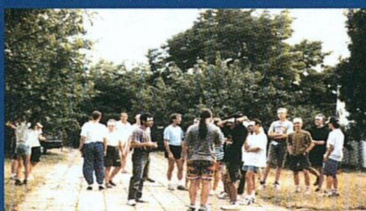

Persze a foci sem maradhatott ki

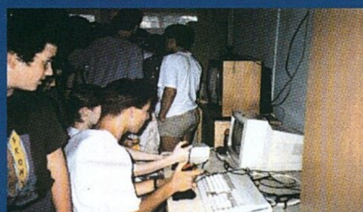

A tábori élet hétköznapjai, természetesen a gépek mellett

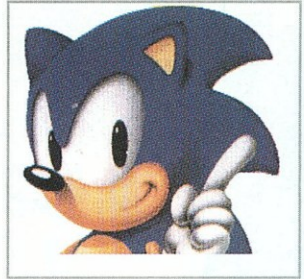

Nem, nem! Nem akarok fürödni!



Multimédia előadás kicsiknek és nagyoknak


Reszkessetek! Támadunk! (Számháború előtt)


Egy játék compo a sok közül





Ez a program méltán indulhat a '94-és Év Játéka címért. A Virgin programozói egy igazi logikai-mászkálós játékot készítettek. A külföldi lapokban mindenhol igen előkelő értékeléseket kapott (91%). A legmegnyerőbb számomra az a lehetőség volt, hogy ketten is lehet vele játszani. A játékban 42 pályán kell végigküzdeni magunkat. Egy-egy pálya igen sok fejtörést okozhat a rengeteg logikai elem miatt. Szerencsére minden pálya végén kódot kapunk, így nem kell mindig elölről kezdeni kalandozásainkat.

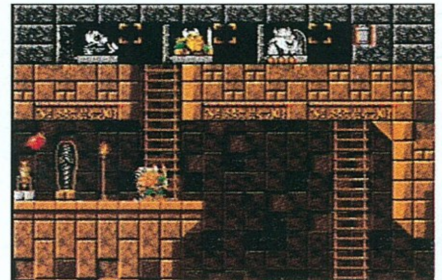
A játék során a három vikinget kell irányítanunk. Ezek sorban: Erik a Fürge, Baleog a Vad, és Olaf a Bátor. A három harcos békésen éldegélt eldugott kis falujukban. Az idejük nagyrészét a vadászat töltötte ki. Ám egy éjszaka hatalmas zajjal egy űrhajó szállt a falu fölé, és elrabolta őket. Itt kezdődik a nagy kaland. Vissza kell őket vezetnünk szülőföldjükre.Mind a három karakternek megvannak a sajátosságai. Erik a Fürge hatalmasakat tud ugrani, valamint nekifutásból falakat képes a fejével szétzúzni. Baleog a Vad, a harcművészet mestere. Óriási kardjával megküzd a legádázabb ellenségekkel, nyílvesszői mindig pontosan célbatalálnak. Olaf a Bátor egy hatalmas mackótermetű izomagyú "harcos". Hatalmas pajzzsal siet a társai segítségére. A pajzs nem csak védekezésre használható, hanem a feje fölé tartva a szakadékoknál repülni is tud vele.



Az egyes pályákon csak akkor tudunk átjutni, ha csapatmunkát végzünk. Ez azt jelenti, hogy a három karakter csak egymást segítve tud előrejutni. Sikerre akkor számíthatunk, ha mind a három vikinget eljuttatjuk az EXIT felirathoz. Egyszerre csak egy karakter irányítható! Kalandozásaink közben találunk élelmet, bombát, és még számos más használati tárgyat. A zárt ajtókon kulccsal juthatunk keresztül, melyeket előbb meg kell találni. Titkos szobákat fedezhetünk fel. Utunk során találkozhatunk néhány barátságos teremtménnyel is, akikkel elbeszélgetve segítséget kapunk. A képernyő tetején látható a három viking képe. Alattuk a piros pontok az energiájukat jelzik. A negyedik pont akkor gyullad ki (kék szinű), ha megszerezzük az extra energia ikonját. A képek mellet található üres helyeken találjuk a nálunklévő dolgok listáját. Összesen négy tárgy lehet egy egy karakternél. A játék kezeli a hatgombos kontrolpadot is, de én most a háromgombosat ismertetem. A karakterek mozgatása egyértelmű. Az irányítókereszttel (IK) jobbra, balra. Karakterválasztáshoz nyomjuk meg egyszerre a START gombot, és a Ik-t JOBBRA vagy BALRA. A nálunklévő tárgyak közötti választás, illetve használatuk a következő módon történik. Játék közben nyomjuk meg a START gombot. Ekkor az éppen aktuális karakter melletti mezőben megjelenik egy villogó négyzet. Az IK-el válasszuk ki amire éppen szükségünk van, és nyomjuk meg egyszerre a START és a C gombot. Ekkor használni tudjuk azt. Lehetőségünk van a tárgyak egymásnak történő átadására. Ez akkor lehetséges, ha a két karakter egymás közelében áll. Nyomjuk meg a START gombot, majd válasszuk ki a megfelelő tárgyat (IK). Most nyomjuk meg a B gombot, azután az IK JOBBRA vagy BALRA, majd ismét START. Nézzük az egyes karakterek mozgását. Erik a Fürge: nekifutásból falattörni az A gombbal lehet. Ugrásra a B gomb segítségével lehet rábírni. A C gombot megnyomva a kapcsolókat tudjuk kapcsolgatni. Baleog a Vad: Mivel a harcművészet mestere, ezért nála csak fegyverek közül választhattunk. Ha az A gombot nyomjuk meg a nyilat használjuk, B gombbal a kardal hasítjuk ketté az ellenséget. A C gomb itt is a kapcsolók kapcsolgatására szolgál. Végül, nem utolsó sorban Olaf a Bátor: nála nincsen nehéz dolgunk, mivel az A és a B gombokkal egyaránt a pajzsot tudjuk emelgetni. A C gomb megegyezik az előzőeknél leírtakkal. Végül egy-két jó tanács a játékhoz. Ha egy emberünk is elvész (ez eleinte igen gyakran megesik), kezdjük el újból a pályát. Lehetőség szerint mindig küldjük előre Olafot a Bátort, mert a pajzsával megvédi a többieket. Amíg feltartja az ellenséget, addig Baleog a Vad messzebbről a nyíllal végezhet velük. A közelharcnál használjuk a kardot! Figyelem! Ilyenkor sem árt szegény egészségének, ha Olaf mögül támad.





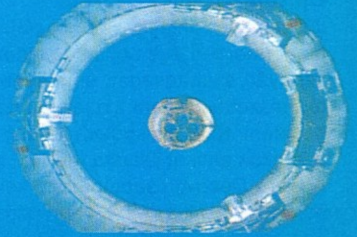


Röviden ennyit lehet elmondani erről játékról. Remélem sokan kedvet kapnak a három viking megmentéséhez.

STAR WARS

REBEL ASSAULT





Tavaly óta a REBEL ASSAULT című program tartja lázban a PC tulajdonosokat. Ez év júliusára ígérték, hogy megjelenik SEGA CD-re is. A STAR WARS trilógiából készült játékban, 16 pályán keresztül vehetjük fel a harcot a gonosz sötét erőivel szemben. Célunk az erő leghatalmasabb urának Darth Vadernek és a halálcsillagnak az elpusztítása. Sorban kipróbálhatjuk a szövetségesek összes űrhajótípusát. Repülhetünk T16 Skyhopper-el, X-Wing Starfighterrel, Snowspeederel, és az A- Wing Starfighterrel A játék első három szintjén leginkább a repülési manővereket, és a fegyverhasználatot gyakoroljuk. Az egyes szintek több pályából állnak. Szükségünk is lesz ezekre, mivel az ellenfeleink igen

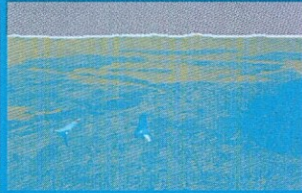














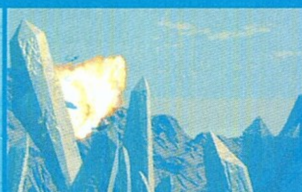


keményen harcolnak ellenünk. A ne-gyedik szinten támadást vezetünk a csillagrombolók ellen. Ezek egyikén tartózkodik a hercegnő, akit Darth Vader rabolt el. Az ötödik szinten a Tatooin bolygón szállunk szembe a birodalmiak csapataival. Ha eddig sikeresen eljutottunk nincs más hátra, mint előre. Irány a halálcsillag! A végső össze-csapásnál nekünk kell halálpontos célzással, a mindent eldöntő rakétákat kilőni a reaktornyílásba. A játék közben az egyes pályák között a filmből digitalizált képsorokat láthatunk. Végül egy igen fontos információt el szeretnék nektek mondani. Senki ne rohanjon azonnal a boltokba olyan képtelen ötlettel, hogy most azonnal megveszem ezt a játékot! Erre sajnos még egy két hónapot biztosan várni kell.

-Tom-





















SEGA rovat



Újdonságok!

Július! Nyár, meleg, vakáció, GURU tábor. Nektek is melegetek van? Mert nekem nagyon. Itt ülök, és kortyolgatom az üdítőmet, mindig mást és mást (mert én is a reklámok áldozatává váltam, s nap mint nap új buborékos lét engedek le a torkomon). Most jött el az ideje, hogy mindenki kiveszi nyári szabadságát, és pihenni indul. Ilyenkor a játékgyártó cégek is kicsit visszafogják magukat, és kevesebb programot jelentetnek meg. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy nem lesznek jó játékok idén nyáron. Sorban jönnek az újdonságokról a hírek, melyeket szeretnék veletek megosztani. Nem is rabolom tovább előlük a helyet, lássuk az infokat. Mire ezeket a sorokat olvassátok, addigra már augusztus lesz. Remélem azok a játékok amiket júliusra ígértek, már a boltokban lesznek (egyenlőre csak külföldön!!). Miket ígérnek a következő hónapokban?

A **Core Desing** csapatot nem kell külön bemutatnom. A **Chuck Rock** és a **Chuck Rock II** után júliusban megjelentetik a **CHUCK RALLY**-t SEGA Mega CD-n. A színhely nem lehet más, mint az őskor. Miután sikerült az öreg Chuck fiának megmenteni a tragacsgyárat, oldalkocsis tragacsokat kezdtek gyártani. A versenyen ezekkel a járművekkel kell indulnunk. A pályák tele vannak akadályokkal, melyeket nem könnyű leküzdeni. Természetesen a humor sem hiányzik belőle. Az Accolade programozói a következő öt hónapra négy új játék megjelenését ígérik. Júliusban kerül a boltokba a **COMBAT CARS**. Ebben a programban egy őrült autóversenyen vehetünk részt. Szeptemberben jelenik meg a **BUBSY 2: STILL NO PANT'S**, és a **THE NEW BREED**. A Bubsy 2-ről nincs mit írni, hiszen ez egy hagyományos 'szaladós-gyűjtögetős' játék. A The New Breed inkább azoknak fog tetszeni akik a küzdelmet szeretik. Azt mondják, az eddigieknél tökéletesebb grafikája lesz. Majd meglátjuk. Novemberben kerül a boltokba a **FIRE TEAM ROUGE**, mely egy 'repkedős'-lövöldözős játék lesz. Az Acclaim cég augusztusra készíti el az **ITCHY & SCRATCHY** című mászkálós játékot. Nekem úgy tűnik, mintha ez egy Tom & Jerry paródia lenne. A főszereplők ki mások lehetnének mint egy egér és egy macska, akik igen megkeserítik egymás életét. Végül nézzük mit ígér az egyik legnagyobb játékszoftver gyártó cég, a Virgin. Kémeim jelentése szerint a július az autóversenyek hónapja lesz (Chuck Rally, Combat Cars). Ebben a hónapban jelenik meg a **ROCK 'N' ROLL RACING**. Ez nem egy hagyományos autóverseny lesz. Autót kell vásárolnunk, majd fel kell szerelnünk különböző fegyverekkel, és indulhat a verseny. A helyezések után járó pénzből vehetünk magunknak jobb kocsikat, illetve fegyvereket. Szeptemberben kerül a boltokba a PC-ről már sokak által ismert **JIMMY WHITE'S SNOOKER** a Virgintől. Ez valószínűleg pótolni fogja a "golyós" játékok hiányát a Mega Drive-on. Hát ennyi fért el ezen a kis helyen. A következő hónapban jön a folytatás.

-Tom-

TOP LISTA

Mega Drive

1. Virtua Racing
2. NBA Showdown
3. Ethernal Champions
4. Mortal Kombat
5. Ecco The Dolphin
6. Technoclash
7. Sonic 3
8. Fantastic Dizzy
9. Lotus II.
10. Another World

Master System

1. Asterix
2. Golfmania
3. Jungle Book
4. Spy Vs Spy
5. Lemmings
6. Chuck Rock
7. Desert Speedtrap
8. Olympic Gold
9. Street Of Rage II.
10. GP Raiders

Game Gear

1. Jungle Book
2. Ecco The Dolphin
3. Asterix
4. Desert Strike
5. Street Of Rage II.
6. Taz Mania
7. Tom & Jerry The Movis
8. Sonic Chaos
9. Mickey Mouse Land ...
10. The Ottifants

Mega-CD

1. Ground Zero Texas
2. Puggsy
3. Microcosm
4. Sewer Shark
5. NHL Hockey '94
6. Prince Of Persia
7. Night Trap
8. Jaguar XJ220
9. Final Fight
10. Chuck Rock II

E havi Toplistánk nem jött volna létre, ha nincs -Sam-!

TIPPEK TRÜKKÖK

ANOTHER WORLD (MD):

Pályakódok: 1. LDKD 2. HTDC 3. CLLD 4. LBKG 5. XDDJ 6. FXLC 7. KRFK 8. KLFB 9. DDRX 10. HRTB 11. BRTD 12. TFBB 13. TXHF 14. CKJL 15. LFCK

GREEN DOG (MD):

Lassú mozgás: Indítsuk el a játékot, majd nyomjuk meg a START gombot. Ilyenkor a játék megáll. Nyomjuk meg sorban a következő gomb kombinációt: LE, A, C, FEL, BAL, BAL. Ha az eredeti sebességgel szeretnénk játszani, akkor a módszer a következő. Állítsuk le játékot, majd nyomjuk meg sorban: BAL, JOBB, FEL, LE, A, C. Automata lövés: A játék során ha folyamatosan szeretnénk lőni, akkor egyesével kell a gombot nyomogatni. Ez igencsak igénybeveszi az ujjunkat, és meglehetősen fárasztó. A következő kód segítségével csak nyomva kell tartani a gombot és állandóan lövünk: C, A, B, A, BAL, BAL.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (MD):

Pályaválasztás: Amikor megjelenik a képernyőn a LUCASFILM logo, akkor nyomjuk meg sorban: A, B, C, B, C, A, C, A, B.

MICRO MACHINES (MD):

Örökélet: B, LE, C, LE, FEL, LE, BAL, LE. Kocsink sebességének növelése: FEL, LE, A, B, BAL, JOBB, C, START.

ECCO THE DOLPHIN (MDCD):

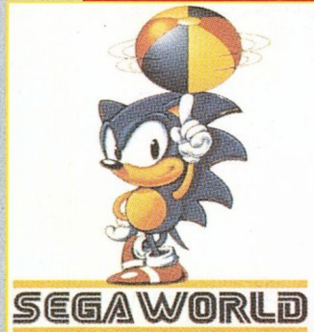
A 30 pálya közül most az első 8 pályakódot ismertetjük:

1. GMRIQDCM 2. IUEINLDP 3. GRTJZYJF 4. OVDJDSLB 5. GMYMDSLI 6. GMBRHSLU 7. UKZFHSLS 8. SYQJHSLZ

NOVOTRADE 2C Kft.

SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft



2C Kft.

Novotrade

ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-1400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!

1136 Budapest, Balzac u. 35.

Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek

TV-játékok

Szakkönyvek

Szoftverek

Kiegészítők





ACOMP

Commodore Amiga 600 27992 Ft
Commodore Amiga 500/500 Plus 23992 Ft
Commodore Amiga 1200 43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D. 47992 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék 31992 Ft
Commodore A-570 CD drive A500/500+ 11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator 3992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set 7992 Ft
Commodore datasette 2792 Ft
Commodore Amiga -> Euroscart kábel 392 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék 18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék 12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék 39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék 31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék 11192 Ft
NoName 3.5" DSDD/HD lemez 392/360 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK) 152 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez 552 Ft
Maxell 3.5" MF-2HD lemez 872 Ft
BASF 5.25" DSHD lemez 552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez 296 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez 472/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez 360 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez 408 Ft
Profex 3.5" DSDD/HD lemez (11 db/f.) 440/632 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form) 280 Ft

PC árak:
Alaplapok
386SX-40MHz 7400 Ft
386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI) 9576 Ft
386DX-40MHz128 kB cache 2Vesa 13680 Ft
486SLC-33MHz 64 kB cache (ETEQ) 9992 Ft
486SLC-50 MHz 13200 Ft
486DLC-40MHz 128 kB cache (AMI) 17440 Ft
486DLC-40MHz 128 kB c. 2VLB (OPTI) 19520 Ft
486SLC2-50MHz 13200 Ft
486SLC2-50MHz + koprocesszor 14992 Ft
486DX-XXMHz 256 kB cache 3Vesa NoCPU 9524 Ft
486DX-XXMHz 256 kB c. 3VLB,DX4-hez is 13992 Ft

Processzorok, koprocesszorok
IIT387DX-40 MHz koprocesszor 2592 Ft
486DX-33 MHz processzor Cyrix 18992 Ft
AMD 18784 Ft
INTEL 24640 Ft
486DX-40 MHz processzor Cyrix 19992 Ft
AMD 22992 Ft
486DX2-50 MHz processzor Cyrix 24320 Ft
AMD 23728 Ft
INTEL 25360 Ft
486DX2-66 MHz processzor Intel 30800 Ft
AMD 29280 Ft
486DX4-75 MHz processzor INTEL 65992 Ft
486DX4-100 MHz processzor INTEL 73992 Ft
Processzor-ventilátor 720 Ft

Monitorok, Nyomtatók
14" Mono SVGA monitor (800×600) 10990 Ft
14" SVGA (1024×768,0.28) color AXION 25200 Ft
14" SVGA (1024×768,0.28,Low Radi,NI) 28960 Ft
15" SVGA color (1024×768,0.28,LR,NI,Dig) 39992 Ft
14" üveg monitor filter, földelhető 720 Ft

FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkártyák
1.2 MB FDD/1.44 MB FDD(Panasonic) 4992/3792 Ft
Aztec CD-ROM Dupla seb.,vezérlő kártya 18500 Ft
102 gombos keyboard (Angol/Hun.) 1960/2080 Ft
102 gombos keyboard BTC (Angol) 2128 Ft
ACOMP mouse + software 892 Ft
Micro mouse + mini pad + software 1440 Ft
True mouse I + pad + tartó + software 1992 Ft
Microsoft OEM mouse (eredeti) 3280 Ft
Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár) 640 Ft
Sound Blaster aktív hangsz. XBASS (1 pár) 2400 Ft
Sound Blaster 2.0 (8bit, DAAD, mono) 6960 Ft
Sound Blaster PRO2 (8bit, DAAD, stereo) 10400 Ft
Sound Blaster 16 (16bit, DAAD, stereo) 13520 Ft
Sound Blaster 16ASP Multi CD (16bit, DAAD, stereo) 21440 Ft
Sound Blaster 32AVE (16bit,DAAD,Wawe,General MIDI) 37840 Ft

Számítógépházak, I/O kártyák
Babyház, Minitorony (200W táp, ledes) 4200/4300 Ft
Midi / Nagytorony (200W táp, ledes + frekis) 5664/7056 Ft
300VA szünetmentes tápegység 12320 Ft
IDE+ HDD/FDD 2S1P1G 1160 Ft
Hurrican IDE+ HDD/FDD 2S1P1G VESA 2440 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM (max. 512 kB RAM) 3160 Ft
Trident 8900 VGA 0 MB RAM (max. 1MB RAM) 2800 Ft
Trident 9400 VGA 1/2 MB RAM VESA, True Color 12320 Ft
WD VGA, 1/2 MB RAM, True color, VESA Loc. 12320 Ft
S3 VGA 1/2 MB RAM, VESA, True color 11880 Ft
Sky Eagle VGA 1/2 MB RAM, VESA, True color 16240 Ft

RAMok, winchesterek
414256 DIP RAM 560 Ft
256 kB / 1MB / 4 MB SIMM RAM (70ns) 1320/3744/14992 Ft
210 / 240 / 270 / 340 MB HDD 19992/22576/23760/26992 Ft
420SG/ 420Conn/ 540 MB HDD 27600/25400/37992 Ft
540 MB Maxtor 3 db-tól 36992 Ft
1000 MB Conner SCSI 74992 Ft
1080 / 1800 MB Quantum SCSI 96800/129992 Ft
HDD beépítő keret 120 Ft (10 pártól 90 Ft)

FAX/modemek
ZOLTRIX 96 / 48 / 24 bps belső + Bit software 4400 Ft
ZOLTRIX 14400bps belső/külső + Bit software 13992/19680 Ft
ZOLTRIX 28800bps belső + Bit software 25280 Ft
STANDARD LCD 14400bps külső 25992 Ft
STANDARD DIGIT 14400bps külső 27992 Ft
STANDARD POCKET 14400bps külső 25992 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA m., 256 kB VGA			14" AXION SVGA color, 512 kB VGA kártya				
		210 MB	240 MB	340 MB	210 MB	240 MB	340 MB	420 MB	540 MB
386SX-40MHz	2MB RAM	60.544	65.052	67.052	75.872	80.380	82.380	81.280	93.872
386DX-40MHz	128 k c 4MB RAM	71.192	75.700	77.700	86.520	91.028	93.028	91.928	104.520
486SLC-33MHz	64 k c 2MB RAM	63.136	67.644	69.644	78.464	82.972	84.972	83.872	96.464
486DLC-40MHz	128 k c 4MB RAM	78.072	82.580	84.580	93.400	97.906	99.908	98.808	111.400
486DX-33MHz	256 k c 4MB RAM	89.864	94.372	96.372	105.192	109.700	111.700	110.600	123.192
486DX-40MHz	256 k c 4MB RAM	90.864	95.372	97.372	106.192	110.700	112.700	111.600	124.192
486DX2-66MHz	256 k c 4MB RAM	100.152	104.660	106.660	115.480	119.988	121.988	120.888	133.480

Több mint 50 CD^{32} program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

AKCIÓ! COMMODORE 64 TERMINATOR SET 7992 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel./Fax: 149-6165
Tel.: 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13
Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t NEM tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

GALÉRIA

LightWave

Ez az oldal tulajdonképpen emiatt az egy nagy, LightWave által leképzett kép miatt született meg. Első pillantásra beleszerettem a képbe, talán nem is kell mondanom, elsősorban a kép bal oldalán található üvegpohárba - egyszerűen fantasztikus az az üveg kinézet! Hah, próbálja csak valaki azt mondani, hogy a LightWave nem igazi ray-tracer.

Marinov 'Gaborca' Gábor





Bevezető

Tépjük le testvéreim a (kapitalizmus, anarchizmus, frajdizmus) láncait, félre a bevezető cikornyás körmondatokkal, mér pont a Lord Chaos-nak kelljen mindig udvariasan, szolidan köszönni a nyájas olvasóknak?!... tehát, sziasztok *(Nna, ez így pont jó, egyszerű, lényegre törő - LC)*!! Itt van az ősz, itt van újra... állj, mi az hogy, van! Lesz!! Kettő, meg mi ez a költői idézet?! Jesszusom, mi van velem?!... Na elég ebből az önsajnálatból *(pedig milyen jóóó...! - LC)*, komolytalanabbra fordítva a szószt, üdvözlet ismét a GURU-ban! Gondolom, mindenki kitunyulta magát az előző számban megnevezett helyeken, előásta a szomszéd kertjében a néhány hónappal ezelőtt maga vagy vmely rokona által elültetett gépét, kizokogta magát, hogy itt a suli, meg egy még rosszabb, a lordkáosz *(Hát igen, az utóbbi tényleg eléggé lesújtó dolog... - Net Udky)*, de vigadjatok szeretett testvéreim, s bízzatok a GURU-ban, lelketek táplálójában, mert eljőve hozzátok, hogy vigaszt nyújtson szenvedésetekben, mert tietek a mennyek országa, meglássátok (Káosz evangéliuma, hatodik Atari bevezető... hehe)!! Ennyi félrehordás után rátérhetünk a lényegi mondanivalóra, miszerint meglesznek a szokásos rovatok *(Igyexem - LC)*, de minek is ecsetelem, hiszitek, ha meglátjátok. Lesz ismét Gem-View, hírek, bolhapiac, időjárásjelentés + horoszkóp (a Káosz jegyében). Ráadásként lesz egy kis filozofálás a shareware-ről is. Akkor, kisdobosok figyelem! GURU-t kézbe! Olvasni!! *(Bocs Brazil... - LC)*

Lord Chaos

HÍREK

Ismét jelentkezik szokásos *(hukk.. [csuklási roham] - LC)* mindent-bele rovatunk, ezúttal is Memphisto ollója által tolmácsolva. Nemrég zárult a SCES, azaz a



Summer Consumer Electronics Show, melyen nagy erőkkel részt vett persze a Jaguár is. A show mindhárom napján az Atari stand tele volt érdeklődőkkel, és az összes fontosabb Atari vezető is ott volt. Akkor... showtime!! Mielőtt rátérnénk a lényegre, jöjjön néhány apróbb előétel:

- Az Atari a közelmúltban ünnepelte meg azt a tényt, hogy 150-nél több fejlesztőjük van. - Az év végéig 200.000 Jaguárt fog az Atari Európába szállítani, az ígéretek szerint így a Jaguár Európában minden nagyobb boltban kapható lesz.



Jaguar Voice Modem: Egy, a Jaguár DSP slotjára dugható speciális modem, amely a szokásos modem funkciók mellett hangösszeköttetést is biztosít, magyarán ha egy több gépet is kihasználó játékod van neked is meg a barátodnak is, akkor egyszerűen felhívod, a két Jaguár összefütyüli magát és máris játszhattok közösen egy játékon miközben dumálhattok egymásnak a telefonban. Másik lehetőség Jaguárok összekötésére a Jagcom, amely valójában egy kábel két Jaguár között.

- **VLM**: A Virtual Light Machine valójában a hamarosan megjelenő JagCD-ROM ROM-jában elhelyezkedő program, amely a JagCD-n szóló audio CD-khez varázsol a képernyőre egy fergeteges light show-t. A program szerzője Jeff Minter, aki a Tempest 2.000 megírásával lett híres. Egyes vélemények szerint a VLM le fogja csökkenteni a Jag eladásokat, mert a felhasználók túlságosan el lesznek foglalva az audio CD-k hallgatásával. Még egyszer a JagCD-ről: 790 Mbyte tárolási kapacitás, 352.8 kB/s adatátviteli sebesség, Cinepak tömörítési technológia teljes képernyős, TrueColor, 24 fps animációt tesz lehetővé. Bolti ára valószínűleg 200 dollár



alatt lesz.

Játékok: A hosszú szünet után végre új és nagyon jó játékok jelennek meg Jaguárra.

- *Wolfeinstein 3-D:* Gyorsabban és simábban fut, mint a PC verzió! Az egyes ellenfelek, illetve a fegyverek használat közbeni mozgása részletesebb, s található egy új fegyver az arzenálunkban, egy lángszóró. Ezenkívül a játék hangmintáit is újra felvették a Jaguár verzió számára.
- *DOOM:* Sajnos a felbontását levették 160×180-ra, viszont állítólag ez nem árt meg a játék élvezhetőségének. Ennél a programnál viszont a textúrákat digitalizálták újra, ettől a játék sokkal realisztikusabb lett. A JagDOOM használja a Voice Modemet, ill. a Jagcomot is.
- *Alien vs Predator:* Ennek a régóta várt játéknak a megjelenése azért váratott



magára eddig, mert az Atari a legjobbat akarta kihozni belőle, és nem akartak egy DOOM-klónnal kiállni. A játék a készítői szerint inkább egy RPG és egy 3-D akció keveréke.
- *Club Drive:* Ez egy autóverseny, amely újabb polygon rendered játék Jaguárra. A Club Drive szintén használja a JagModemet, ill. a Jagcomot. Furcsaság a játékban, hogy nem szokványos versenypályákon játszódik, és pl. ha az út mentén levő házba bemegyünk, akkor a TV-ben megnézhetjük, hogy játszunk.
- *Checkered Flag:* Egy valódi autóverseny.
- *RAYMAN:* Ez a kissé Rampage stílusú új játék szintén a polygon világába kalauzol. Egy hatalmas robot fejében csücsülünk, és célunk mindent el pusztítani, ami szembejön, legyen az helikopter, tank, vagy egy másik játékos. A játék váratóan nagy sláger lesz a piacon. A Highlander lesz valószínűleg az első sorozatként kiadott játék, amely a mozin, ill. a hamarosan elkészülő rajzfilmsorozaton alapszik.

Memphisto

Shareware

Tisztelt Publikum! Engedjék meg szerénységemnek, hogy egy pár szóban meséljek a rókáról, a hollóról, a sajtról és a shareware-ről. Mivel - gondolom - mindenkinek a könyökén jön már ki a róka, a holló, meg persze a parmezán is, de a shareware még meglehetősen ismeretlen betegség errefelé, ráadásul sem a Sientific American, sem La Fontaine nem írt róla, így most következzék a rege a shareware-ről á Lord Chaos. Azt előre szeretném leszögezni, hogy a mese valós tényeken alapszik, de a nevek nagyrészt kitaláltak, vagy fel vannak cserélve. Mindennemű egyezés a valósággal csak a Véletlen vagy Lord Chaos műve lehet. Eme röpketró után rátérek a lényegre, miszerint azt tapasztalom, hogy idehaza nincs mindenki egészen tisztában a "shareware" fogalommal, így erről fogom most véleményemet kifejteni. Az egész dolog pár éve kezdődött és jelenleg is virágzik, a lényege röviden annyi, hogy Kis Józsi valamilyen *(isteni - Kevanaar)* indítéktól vezérelve ír egy szoftvert, pl. egy trackert, mini-szövegszerkesztőt, vírusölőt stb. és szeretné ezt értékesíteni is. Mivel a kiadók nagy általánosságban nem foglalkoznak ilyen apró, de nagyon is hasznos szoftverek kiadásával, tulajdonképpen ennek a problémának a megoldására jött létre a shareware. Visszatérve Kis Józsira, ő is a shareware-t látja megoldásnak, így csinál az eredeti szoftverből egy demóverziót, ami egy-két apróságtól eltekintve mindent tud. Ez a demó lesz az ún. shareware verzió, ami szabadon terjeszthető, másolható, az ehhez tartozó szövegfile, vagy beépített infó értesít minket, ha tetszik a szoftver, némi ellenszolgáltatás fejében elküldi a szerző az eredeti szoftvert + leírást. Ez a módszer, úgy tűnik, nyugaton teljesen bevált, idehaza is terjed. Előnyei közé sorolható, hogy azonnal kipróbálhatóak, és ha tetszik, potom összegekért küldik az eredetit. Az összegek tényleg kicsik, hiszen 20-40 DM-ről (kb. 2-3.000 Ft) van szó. Mivel ez a kultúra nálunk még nem igen terjedt el - gondolom -, néhánynak eszébe jutott már az ilyen szoftvereket "megpiszkálni". Erről lebeszélnék mindenkit, hiszen néhány komolyabb shareware-t (ComaFax, Connect) regisztrálni kell, ez azt jelenti, hogy a shareware verzió is teljesen működ...ne, ha a regisztrációs ablakot kitöltöttük, tehát beütöttük a nevünkhöz tartozó kódot, amit persze akkor kapunk meg, ha a regisztrációs díjat elküldtük. Ezen szoftverek elég ravaszul le vannak védve, tehát aki nekiesne szétbuherálni, rengeteg időt, fáradságot, ideget pazarol bele, a végén úgysem lesz belőle semmi, akkor meg minek ez a sok vesződség, egy jó shareware miért ne érne meg 3.000 Ft-ot, hiszen nem nagy összeg, ráadásul a szoftver is működik + egyéb szolgáltatások is járnak, mint pl. leírás, upgrade-lehetőség, és még ki tudja mennyi előnye van a regisztrációnak. Végezetül hadd említsek meg néhány ilyen jellegű ataris szoftvert: GemView, STZip, Connect, ComaFax, 7UP...

Lord Chaos

hpdLINK

Végre valahára! - kezdem ezzel a felsóhajtással eme kütyünek a bemutatását, nem minden ok nélkül, hiszen úgy tűnik, pont kerül végre az ST(e)-k körüli áldatlan winchester-kontroller mizériára. Az AT-buszosokat belülre kell beépíteni (processzor-helycserés támadás), ráadásul nem mindegy, milyen gépbe (ST ou STe), a hozzávaló vincsinek is helyet kell csinálni, oda a 2,5"-os jó, de drága, külsőben pedig ki látott (én már igen, de ebben a ?-ben további infokért forduljatok bizalommal Petroffhoz)? Az SCSI kontrollerek jobbak, ámde méregdrágák. Az Atariék által már nem gyártott *MEGAFILE xy* vincsik pedig tragikusak! Nos, ezen kíván segíteni ez a jószág. Ez tulajdonképpen egy ACSI-SCSI átalakító kábel, melynek scsi végébe lett beleépítve maga a kártya. Nincs több pákázás, buherálgatás, nem beszélve az esetleges külső vincsikhez járó átalakító kábelről, melynek ára sem pite, ellenben a hdpLINK ára meglepően olcsó, durván a fele a többi ataris AT/SCSI kontrollernek.

SCSI Tool

Hölgyeim és uraim, van szerencsém bemutatni egy kiváló programot, mellyel az ACSI / SCSI / IDE (!!) portra kötött HD-et tudjuk formázni, partícionálni, tesztelni, azaz minden hasznos csecsebecsét művelni, az első ránézésre olyan, mint egy átlag hdtool. Ami elsőre feltűnt, hogy csiszolt munka, a különböző funkciók a szokásos feladataikon kívül rendelkeznek még egy-két apróssággal, melyek fontosak lehetnek. Ilyen többek közt, hogy a bad szektorok keresése közben, folyamatosan jelzi a szoftver az átviteli sebességet, s ez nagyon hasznos tud lenni, mikor hibás lemezfelületre gyanakszik az ember. Egy másik fontos funkciója a SCSI HD-k ismerete. Ez alatt azt értem, hogy az adott HD szolgáltatásait a szoftver opciók formájában tálcán nyújtja elénk. Nálam ez azt jelenti, hogy a program által lehetőségem van szoftveresen az SCSI ID-t beállítani, meg tudom határozni a vincsinek azt, hogy mennyi idő után kapcsoljon le (energiatakarékos üzemmód) stb. Külön szeretném kiemelni az SCSI Tool-hoz adott HD drivert, melyet a szoftverből van lehetőségünk installálni, és amely az Atari AHDI driverét úgyszólván kenterbe veri! Természetesen rendelkezik cache-sel, beállítható, hogy melyik port mely egységeit tesztelje le bootoláskor, így maga a művelet is jelentősen meggyorsul, hogy a többi hasznos szolgáltatását ne is soroljam. Gyakorlati tapasztalat az is, hogy ezt a drivert használva, az adatátvitel legalább a duplájára felugrott!! A szoftverről még annyit, hogy minden Atari gépen fut, és megkapta tőlünk a CT minősítést *(CT = Cool Tool [ejcsd: kúltúl!] - LC)*. Mindenkinek forrón ajánlom *(... magam! - LC)*!

(Ki más ?!)

MegaTracker

[illegible]... nos, ha valaki eddig azt kérdezte volna tőlem, hány csatornás trackereket láttam már, rendületlenül vágtam volna rá, hogy gyakran négy, ritkábban nyolc. Ezt a párbeszédet én már csak a múltban tudnám elképzelni. Hogy miért? Csak! Mert jött egy MegaTracker nevezetű egyén és azt állítja, hogy harminckét csatornás, 49 kHz-es, 8/16 bites, ráadásul panorámázható, mindezt áztatás nélkül! Hiszem, ha látom .. láttam!! 1×-űen fantörpikus! Kieg. szolgáltatásként megismeri a hagyományos 4/8 csatornás MOD file-okon kívül mindenféle PC-s formátumot (S3M stb.), sávonként Fx/music opció *(nehogy beleszakadjon az a szegény DSP! - LC)*, szóval nagyon baba *(CT minősítés !! - LC)*.

GemView 3.2

3. rész

Az előző részben már találkoztunk két olyan menüponttal, melynek nem tudtuk tisztázni a jelentését, de mivel később ez sikerült (erre jó a nyári szünet), most bepótoljuk a hiányt:
Először is, a File menünél a Save All volt kérdéses, ennek aktivizálása után a betöltésre kerülő képeket a Saving Dflt.-ban megadott formátum szerint (ld. később!) automatikusan elmenti nekünk. Ez az opció egyébként a mellette található Not Show-val összhangban működik. A másik "porbléma" a Work menü Open Tool-Box pontja volt, ide tartoznak a különböző külső egységek (pl. grafikus-kártyák) használatához szükséges dolgok. Olyan verzió, mely ezt az opciót is tartalmazza, csakis a program készítőjétől rendelhető meg. Ezek után folytassuk a soron következő Extra menüvel:

Globals...: a globális beállításokat tartalmazó dialog-box
Information: infók kiíratása a Log-Windowban
Version: a GEM-View verziószáma
Support: a program által támogatott formátumok
Quiet/Verbose: "csendes", ill. "bőbeszédű" legyen-e a Log-Window üzenetközlése
Original/Correct: eredeti, ill. megközelítőleges képmegjelenítés; az utóbbi kiküszöböli az esetleges torzulásokat (ST-n és TT-n)
X-IMG Options: X-IMG opciók
Bypass: kerülőút; gyorsabb betöltési folyamat IMG és XIMG képek esetében, melynek egyedüli hátránya a színmegjelenítés módja
VDI-Order: Nos, ez egy izgalmas opció. Miután Greg fejéből sűrű fekete füst kezdett felszállni, gyorsan eloltottam, majd megválaszoltam eme felettébb ravasz opció lényegét. Az egész ott kezdődik, hogy a VDI a fizikai paletta első 16 színét valamilyen általam sem ismert Chaotikus sorrendbe kavarja, ezzel a jelenséggel azok találkozhattak, akik a GFA-ban próbáltak színekkel játszani, ismerem az érzést, részvétem. Nos, ez az opció arra hivatott, hogy az Atari által támogatott (X)IMG képek "VDI-fertőzte" palettáját visszabogozza, vagy hagyja rá, úgy is az ő baja *(ez mind - LC)*, egyébként nem egy lényeges funkció, a kép úgy is jól fog megjelenni, legfeljebb az első 16 szín cseréli fel a helyét.
TC Align: TrueColor sorba állítás, csoportosítás *(Talán ... - LC)*
DSP-Options: DSP (Digital Signal Processor) opciók csakis Falcon-on!
Use DSP: DSP használat bekapcsolása
Greyscale: ahol DSP-t vesz igénybe a kép megjelenítése (pl. JPEG formátumnál), akkor gyorsabban, szürke árnyalatokkal tölti azt be
Other Options: további opciók
Clean Up ICON's: kilépés a programból, az összes ikonizált kép törlésével
RGB scaling: bekapcsolva figyelembe veszi a három alapszín (vörös, zöld, kék) fényerejét, kikapcsolva pedig mind a háromnál egyenlő fényességgel jelenít meg
VDI-Transf Mono: *(?? - Greg & LC)*
Load GDOS-Fonts: ...% Zoom/Shrink: GDOS karakterek betöltése; s ezek nagyítása, ill. kicsinyítése (eredeti méret 100 %)
PCD: Base Size: Kodak Photo-CD formátumú képek alapméretének állítása
Preseting...: a képre vonatkozó előbeállítások
Zoom: (X): ... (Y): ...: a kép nagyságának beállítása az X és az Y koordináták függvényében (eredetileg 100, 100)
Brighten: ...%: a fényesség meghatározása százalékban (eredetileg 100 %)
Colors: ...: a használható színek száma

No Dithering: nincs szín-átalakítás
Floyd-Steinberg, JJN, Stucki-Dither: különböző algoritmusok színes képből fekete-fehér bitmap képpé alakításához.
Halftone: szintén egy hasonló eljárás, mely egy színes grafikát úgy varázsol fekete-fehérré, hogy minden egyes színes pixelt egy 4×4-es monokróm mátrix-szal helyettesít be.
Ordered Dither: további algoritmusok betöltése (.DIT)
Color-Dithering: színsatírozás
ON: a folyamat aktivizálása
Colors: ...: a használt színek számának kiválasztása (4, 8, 27, 64,125, 216), vagy tetszés szerinti megadása
Dithering Method: különböző eljárások
Ordered (extern): ld. feljebb!
Nearest color: egy hibamentes átalakítási forma (az eredetihez legközelebb eső színeket választja ki)
Floyd-Stein., JJN, Stucki Dither: ld. feljebb!
Calculate Colormap: új paletta kiszámítása
Fix: rögzített pali
User: a felhasználó határozza meg, hogy Top
Window: egy másik kép (az aktuális ablak) színeit használja fel,
Default Col.: vagy egy állandó palettát rendel hozzá a rajzhoz
Octree: egy gyors eljárás, amely *Approximativ:* hozzávetőlegesen (kb. 30.000 pixel), *All pixels:* vagy az összes pixel felhasználásával kalkulálja ki a palettát, *Statistical:* egy kicsit lassabb procedúra, mely statisztikailag számítja ki, *Approximativ:* megközelítőlegesen, *All pixels:* illetve az összes képpont segítségével a palettát
Always: csak ha a User-t használjuk, akkor kell bekapcsolnunk (egyébként akkor is működik, amikor nem kellene)
Grey: szürke árnyalatú palettát hoz létre
Addition Options: kiegészítő opciók
Noise reduction: színcsökkentő effekt 24 bitről 15 bitre
Compress colormap: bekapcsolva összetömöríti a paletta használt színeit, kikapcsolva ezt nem teszi meg (ezt az Ordered-Dither, illetve a User esetében kell választani!)
RGB Scaling Adjust: az alapszínek átállítása különböző görbékkel
Red: vörös, **Green**: zöld, **Blue**: kék
Intensity: erősség (a fekete-fehér képeknél hatásos)
Reset: az eredeti állapot visszaállítása

Saving Dflt...: Mono, Color és TrueColor módban a képek kiterjesztésének meghatározása (az elmentéshez)
Graphic mode...: Az adott grafikus kártya TrueColor módjánál a színbitek elhelyezkedésének rendjéről tájékoztat minket (Intel/Motorola mód [BGR/RGB])
Install path...: a célút meghatározása kimentésekhez
Iconify Path: az ikonizálás és
Modul Directory: a modulok útvonala
Alert Boxes: a figyelmeztető üzenetek ki- és bekapcsolása
External: kiválasztása esetén az ikonizált kép lemezre vagy winchesterre kerül, s a memóriában csak kevésnyi információt tárol el róla; ellenkező esetben a kép egésze a memóriában marad
Small Windows: bekapcsolásakor a képeket a betöltéskor optimálisan rendezi el a képernyőn, különben a bal felső sarokban halmozza egymásra az összeset
Color Reset: abban az esetben ha az opciót bekapcsoltuk, mindig az éppen aktuális előtér (grafika, ablak) a saját eredeti palettájával lesz megjelenítve
Auto Iconify: az ablak bezárásakor a képet automatice ikonizálja, a File menü Open icon... pontjával hívható vissza. Ez egy hasznos szolgáltatás, ekkor ugyanis a megadott útvonalra lementi az adott képet a GemView saját formátumában, visszatöltése jóval gyorsabb lesz. Apró öröm.
Fehér/szürke/fekete: a képet körülvevő keret színének meghatározása 8 pt/9 pt/10 pt: a progi karaktereinek mérete

Legutolsó menünk a **Window**, melyben megtalálható a **GEM-View**: Log (vagyis innen is elérhető a Log-Window), ill. a memóriában lévő képek felsorolása (ezeket is aktivizálhatjuk innen).

Greg

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!
Velencei élményekkel tele készítem az assembly rovat e havi számát. Több kevesebb érdeklődővel az előadást is megtartottuk Lay András barátommal. Az élmények vegyesek, ugyanis találkoztam olyan srácokkal is, akiket tényleg érdekelt a rendszerbarát programozás, de az előadás elején beszéltem valakivel, aki az "új" rendszerbarát assembly rovatot már nem komálja. Lelke rajta, de az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy egyedül ő volt az, aki egy rendszerbarát startup programot kért tőlem, ahelyett, hogy elolvasta volna a GURU előző két számát, ahol bőven volt szó a témáról.

A velencei előadás a résztvevők kívánságára az Amiga felhasználói felületének programozásáról szólt, s ugyanerről a témáról lesz szó most is. A program, amit a lap alján látunk megnyit egy screen-t, rajta egy ablakot, majd a screen-re és az ablakba is kirajzol egy ellipszist. Megvárja míg a felhasználó rákattint az ablakot bezáró gadget-re, majd kilép.

Pár szó a működésről: a könyvtárak megnyitása után az intuition OpenScreenTagList függvényét használva megnyitunk egy saját képernyőt. Ha a megnyitás sikeres, az új képernyőn megnyitunk egy új ablakot is. Felhívom a figyelmet arra, hogy a 2.0-ás rendszer óta a NewScreen, ill. a NewWindow struktúra túlhaladottá vált, annyira jól lehet helyettesíteni minden mezőt az ún. tag-ekkel. A két ellipszist nem a képernyő default palettáját használva szerettem volna kirajzolni, ezért a képernyőt hármas mélységgel nyitottam, így lett négy szabad színem újak definiálására. A következő két függvényhívásnál a két új színt be is állítom a graphics könyvtár SetRGB4 függvényének felhasználásával. Ez a rutin kér egy mutatót a megfelelő Viewport struktúrára, aminek a címét a rutin hívása előtt kiszámoljuk a képernyő screen struktúrájának kezdőcíméből. A következő lépésben az új színeket hozzárendeljük a képernyő, ill. az ablak Rasterport struktúrájának elsődleges színéhez. Felhívom a figyelmet, hogy míg a screen struktúra tartalmazza, addig a window struktúra egyik mezője a Rasterport struktúrára mutat. Kirajzoljuk az ellipszist, majd várunk az egyetlen kért Intuition üzenetre, amely majd az ablak lezárását jelenti. Ide semmilyen ellenőrzés nem került, mert csak ez az egy üzenet érkezhet. Ha minden rendben becsukjuk a boltot, majd kilépünk. Aki a rutint kipróbálja, az egy érdekes és tanulságos dologra figyelhet fel, amiről azonban már nincs helyem írni. Sebaj, majd máskor.

A rutint illik assembler-ből futtatni, mint látható, semmilyen startup kód nincs rajta.

Prunoki, az ács

```
;===============================
        incdir  include:

        include lvo3.0/exec_lib.i
        include lvo3.0/intuition_lib.i
        include lvo3.0/graphics_lib.i
        include intuition/intuition.i

TRUE    equ     1
s       move.l  4.w,a6
        lea     BASE(pc),a5
        move.l  a7,stackp

        lea     IntName(a5),a1
        jsr     _LVOOldOpenLibrary(a6)
        move.l  d0,IntBase(a5)
        tst.l   d0
        beq.w   Error

        lea     GraphName(a5),a1
        jsr     _LVOOldOpenLibrary(a6)
        move.l  d0,GraphBase(a5)
        tst.l   d0
        beq.w   Error

        move.l  IntBase(a5),a6
        sub.l   a0,a0
        lea     ScreenTags(pc),a1
        jsr     _LVOOpenScreenTagList(a6)
        move.l  d0,spointer(a5)
        tst.l   d0
        beq.w   Error

        move.l  IntBase(a5),a6
        move.l  spointer(a5),screenptag(a5)
        sub.l   a0,a0
        lea     WindowTags(a5),a1
        jsr     _LVOOpenWindowTagList(a6)
        move.l  d0,wpointer(a5)
        tst.l   d0
        beq.w   Error

        move.l  GraphBase(a5),a6
        move.l  spointer(a5),a0
        lea     sc_ViewPort(a0),a0
        move.l  a0,a4
        moveq   #4,d0
        moveq   #0,d1
        moveq   #0,d2
        moveq   #0,d3
        jsr     _LVOSetRGB4(a6)
        moveq   #5,d0
        moveq   #0,d1
        moveq   #6,d2
        moveq   #$b,d3
        move.l  a4,a0
        jsr     _LVOSetRGB4(a6)

        move.l  GraphBase(a5),a6
        move.l  wpointer(a5),a1
        move.l  wd_RPort(a1),a1
        moveq   #4,d0
        jsr     _LVOSetAPen(a6)
        move.l  spointer(a5),a1
        lea     sc_RastPort(a1),a1
        moveq   #5,d0
        jsr     _LVOSetAPen(a6)

        move.l  GraphBase(a5),a6
        move.l  spointer(a5),a1
        lea     sc_RastPort(a1),a1
        moveq   #100,d0
        moveq   #100,d1
        moveq   #70,d2
        moveq   #70,d3
        jsr     _LVODrawEllipse(a6)

        move.l  GraphBase(a5),a6
        move.l  wpointer(a5),a1
        move.l  wd_RPort(a1),a1
        moveq   #50,d0
        moveq   #50,d1
        moveq   #25,d2
        moveq   #25,d3
        jsr     _LVODrawEllipse(a6)

GetMess         move.l  wpointer(a5),a0
        move.l  wd_UserPort(a0),a4
        move.l  a4,a0
        move.l  4.w,a6
        jsr     _LVOWaitPort(a6)
        move.l  a4,a0
        jsr     _LVOGetMsg(a6)
        move.l  d0,a1
        jsr     _LVOReplyMsg(a6)

        bsr     ShutDown

        rts

ShutDown        tst.l   wpointer(a5)
        beq.s   nowindow
        move.l  wpointer(a5),a0
        move.l  IntBase(a5),a6
        jsr     _LVOCloseWindow(a6)

nowindow        tst.l   spointer(a5)
        beq.s   noscreen
        move.l  spointer(a5),a0
        move.l  IntBase(a5),a6
        jsr     _LVOCloseScreen(a6)

noscreen        tst.l   IntBase(a5)
        beq.s   noint
        move.l  IntBase(a5),a1
        move.l  4.w,a6
        jsr     _LVOCloseLibrary(a6)

noint   tst.l   GraphBase(a5)
        beq.s   nograph
        move.l  GraphBase(a5),a1
        move.l  4.w,a6
        jsr     _LVOCloseLibrary(a6)

nograph         rts

Error   bsr     ShutDown
        move.l  stackp,a7
        rts
;========================================
ScreenTags dc.l SA_Width, STDSCREENWIDTH
        dc.l    SA_Height, STDSCREENHEIGHT
        dc.l    SA_Depth, 3
        dc.l    SA_DisplayID, HIRES_KEY
        dc.l    SA_Title, ScreenTitle
        dc.l    SA_Type, CUSTOMSCREEN
        dc.l    SA_Pens, Minimal
        dc.l    TAG_DONE

ScreenTitle     dc.b    "OwnScreen",0
Minimal         dc.w    -1


WindowTitle     dc.b    "ownwindow",0

stackp  dc.l    0
;========================================
BASE    OFFSET  0
IntName         dc.b    "intuition.library",0
GraphName       dc.b    "graphics.library",0

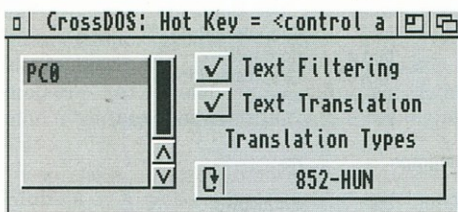
WindowTags      dc.l    WA_Left,50
        dc.l    WA_Top,58
        dc.l    WA_InnerWidth, 150
        dc.l    WA_InnerHeight, 100
        dc.l    WA_DragBar, TRUE
        dc.l    WA_DepthGadget, TRUE
        dc.l    WA_CloseGadget, TRUE
        dc.l    WA_CustomScreen
screenptag      dc.l    0
        dc.l    WA_NoCareRefresh, TRUE
        dc.l    WA_Title, WindowTitle
        dc.l    WA_IDCMP,
                        IDCMP_CLOSEWINDOW
        dc.l    TAG_DONE

        even
IntBasedc.l     0
GraphBase       dc.l    0
spointer        dc.l    0
wpointer        dc.l    0
        ENDOFF
```

Így könnyű...

CrossDOS

Az előző számban ígéretet tettünk a 852-es konverziós táblázat közlésére. Most közöljük - elfoglalva vele az oldal nagyobbik részét. Erre a táblázatra is érvényesek az ő betűvel kapcsolatban leírtak, azzal a további megjegyzéssel, hogy a 852-es (slavic, vagy Latin II) tartalmaz külön kódot a kalapos ő-re. A konverziós táblázat ezt kalapos ő-ként konvertálja az Amigás kódkészlet irányában. De az Amigás kalapos ő-t, a 852-es normális hosszú ő-jévé konvertálja. (Ennek okáról az előző számban már volt szó.)



Többek kérésre: a két táblázat feltöltésre kerül az Amigás BBS-ekre, így az azokat használni kívánók mentesülnek a file-ok szerkesztésétől.

```
852-HUN.crossdos

000: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0a 0b 0c 0d 0e 0f ................
010: 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 1a 1b 1c 1d 1e 1f ................
020: 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 2a 2b 2c 2d 2e 2f  !"#$%&'()*+,-./
030: 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3a 3b 3c 3d 3e 3f 0123456789:;<=>?
040: 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 4a 4b 4c 4d 4e 4f @ABCDEFGHIJKLMNO
050: 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 5a 5b 5c 5d 5e 5f PQRSTUVWXYZ[\]^_
060: 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 6a 6b 6c 6d 6e 6f `abcdefghijklmno
070: 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 7a 7b 7c 7d 7e 7f pqrstuvwxyz{|}~.
080: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
090: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
0a0: 20 20 20 9d cf 59 b3 f5 f9 63 5f ae bf 2d 72 df    .ÏY³őùc_®¿-rß
0b0: f8 2b 32 33 5f 75 14 fa ef 31 5f af 5f 5f 5f 3f ø+23_u.úï1_¯___?
0c0: 41 b5 b6 41 8e 41 41 80 45 90 45 d3 49 d6 d7 49 Aµ¶A.AA.E.EÓIÖ×I
0d0: d1 4e 4f e0 8a 8a 99 9e 4f 55 e9 eb 9a ed 50 e1 ÑNOà....OUéë.íPá
0e0: 61 a0 83 61 84 61 61 87 65 82 65 89 69 a1 8c 69 a.a.aa.e.e.i¡.i
0f0: d0 6e 4f a2 8b 8b 94 f6 6f 75 a3 fb 81 ec 70 e1 ÐnO¢...öou£ű.ìpá
100: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0a 0b 0c 0d 0e 0f ................
110: 10 11 12 13 b6 a7 16 17 18 19 1a 1b 1c 1d 1e 1f ....¶§..........
120: 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 2a 2b 2c 2d 2e 2f  !"#$%&'()*+,-./
130: 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3a 3b 3c 3d 3e 3f 0123456789:;<=>?
140: 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 4a 4b 4c 4d 4e 4f @ABCDEFGHIJKLMNO
150: 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 5a 5b 5c 5d 5e 5f PQRSTUVWXYZ[\]^_
160: 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 6a 6b 6c 6d 6e 6f `abcdefghijklmno
170: 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 7a 7b 7c 7d 7e 7f pqrstuvwxyz{|}~.
180: c7 fc e9 e2 e4 75 63 e7 6c eb d5 f5 ee 5a c4 43 ÇüéâäucçlëŐőîZÄC
190: c9 4c cd f4 f6 4c 49 53 73 d6 dc 54 74 a3 d7 63 ÉLÍôöLISsÖÜTt£×c
1a0: e1 ed f3 fa 41 61 5a 7a 45 65 20 7a 43 73 ab bb áíóúAaZzEe zCs«»
1b0: 5f 5f 5f 5f 5f c1 c2 45 53 5f 5f 5f 5f 5a 7a 5f _____ÁÂES____Zz_
1c0: 5f 5f 5f 5f 5f 5f 41 61 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f a4 ______Aa_______¤
1d0: f0 d0 44 cb 64 4e cd 65 5f 5f 5f 5f 5f 54 55 5f đĐDËdNÍe_____TU_
1e0: d3 df d4 4e 6e 6e 53 73 52 da 72 db fd dd 74 b8 ÓßÔNnnSsRÚrŰýÝt
1f0: b0 22 5f 5f 5f a7 f7 5f b0 a8 b7 fb 52 72 5f 20 °"___§÷_°•űRr_
```

QWK

A GURU 94/6-os számának PD zóna rovatában röviden írtunk a QWK-ról, és két QWK formátumot támogató levelező programról. Azóta mindkét programból jelent meg újabb verzió, többek közt ez adta az ötletet, hogy ismét visszatérjünk a témára.

Az Amigás BBS-ek többsége AmiExpress 3.xx alatt működik. Ez azért érdekes, mert valamiért nem nagyon működik vele a levelek le-, és a válaszok feltöltése. (Talán az ígérgetett 4.xx-ben már jól fog működni...) Szóval, aki igazából levelezni akar annak keresnie kell egy PC alapú BBS-t, ahol viszont jól működik a levelezés: lehetőség van a levelek letöltésére QWK formátumban (ill. több helyen BlueWave-ben is). [Ez utóbbival ebben a cikkben nem fogunk foglalkozni.]

Tehát a letöltéshez választani kell valamilyen tömörítési eljárást. Célszerűen olyat válasszunk, amihez létezik gyors(!) és viszonylag gond nélkül működő be- és kicsomagoló program. Tehát összesen két lehetőségünk marad: LhA és (Un)Zip. PC-n az LhA-t leginkább LHarc néven nevezik, így azt kell kiválasztani. Az átviteli eljárás tetszőleges (az átviteli programunk által támogatott) lehet, de általában javaslom a Z-Modemet.

Ha eddig még nem derült ki, célunk nagyobb mennyiségű levél letöltése, mert mi a Fidon (és más levelezési hálózatokon) szeretnénk levelezni. (Ahol levelezek, ott hetvenegynéhány terület jelölhető ki különböző levelezési hálózatokból.) Szóval ennyi levelet nem lehet on-line olvasni (telefon számla + mások nem tudnak belépni míg mi olvasgatunk).

A levelek száma előre vetíti a következő gondot: a levelek szétcsomagolásához szükséges munkaterületet ne a RAM:-ban hozzuk létre (hacsak nincs legalább 4 MB belőle).

A következő probléma az, hogy a levelezésben PC-s CWI kódkiosztást használnak és nem Amigást (ill. többen inkább nem használnak ékezeteket). Tehát ha Amigán levelezünk néhány furmányra lesz szükségünk: pl. egy CWI kódkiosztású karakterkészletre. Ez persze nélkülözhető, ha nem túlzottan zavar, hogy egyes ékezetes betűk helyén szemét jelenik meg. Tehát akár használhatjuk a Termhez kapott ibm 8 és 11 betűkészleteket (ha a Term-ben így jó volt, akkor most is jó lesz...). A PC-s kódkiosztású karaktereket be is kell gépelni. Ez a nehezebb. A Term támogatja, a levelező programok nem. Tehát vagy van egy PC kódkiosztású billentyűzet meghajtónk és azt használjuk, vagy 'barkácsolunk'. Pl. a válasz megírása után, amit pl. CED-ben, Amigás kiosztással tettünk meg a programból az egész általunk írt szöveget a *Copy* (Amiga-c) funkcióval a clipboard rakjuk, onnan a *Save clip as...* (Amiga-n) menüpont aktivizálásával PC lemezre mentjük úgy, hogy a CrossDOS Text Translation funkcióját bekapcsoljuk. Majd visszatöltjük a szöveget az *Include file...* (Amiga-O)-val úgy, hogy a Text Translation funkciót kikapcsoljuk. Ekkor már csak az eredeti szöveget kell kitörölnünk és kész is az ékezetes válasz.

(JOCO)

AMIGADOS Release 2 compatible

A Rendszerbarát

Legutóbb félbe maradt a szemaforokat és használatukat bemutató írás - most folytatjuk.

A szemaforok belsőként használhatók a programban, ha az több mint egy taszkból áll, melyek megosztott adatokat használnak. Más esetekben szükséges lehet adatok publikussá tétele, hogy más alkalmazások is hozzáférjenek, ugyanakkor a hozzáférésük korlátozását is meg kell oldani. Ebben az esetben a szemafornak egy (az eddigi nevektől eltérő) név adható és az exec által kezelt publikus SignalSemaphore listához adható. Az exec AddSemaphore() függvényével tehető mindez meg, mely hasonlóan működik mint a message portoknál az AddPort() függvény.

Egy publikus szemafor létrehozására és inicializálása a következő programrészletet használjuk, mely alkalmazásával elkerülhető, hogy a különböző programok, melyek használják a szemafort, több alkalommal hozzáadják, vagy eltávolítsák.

```
UBYTE *name; /* a szemafor neve */
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
/* Győződjünk meg, hogy a szemafor neve egyedi!
*/
if (!FindSemaphore(name)) {
  /* memória foglalás a struktúrának */
  if (sema=(struct SignalSemaphore *)
       AllocMem(sizeof(struct SignalSemaphore),
       MEMF_PUBLIC|MEMF_CLEAR))
  {
    sema->ss_Link.ln_Pri=0;
    /* 0-ás prioritás beállítása */
    sema->ss_Link.ln_Name=name;
    /* A 'name' string nem kerül átmásolásra. Ha
szükséges, akkor külön kell helyet foglalni a ré-
szére és átmásolni a tartalmát. */
    AddSemaphore(semaphore);
  }
}
Permit();
```

A sema NULL értéke azt jelenti, hogy a szemafor vagy már létezik, vagy nem volt elég szabad hely a létrehozására. Mielőtt azonban használatba vennénk egy szemaforral védett erőforrást vagy adatot, meg kell szereznünk a hozzátartozó szemafort. Az igényeinktől függően lehetőség van kizárólagos és megosztott hozzáférésre.

Kizárólagos hozzáférés megszerzésére az ObtainSemaphore() függvény használható. Ha egy másik taszknak jelenleg van akár kizárólagos, akár megosztott hozzáférése, akkor a függvényt meghívó taszk alvó állapotba kerül egészen addig, míg a szemafor felszabadításra kerül.

A signalszemaforok egymásba ágyazhatók, vagyis ha egy taszknak már a tulajdonában van a szemafor, megszerezheti másodszor is. Ez egyszerűbbé teszi olyan rutinok írását, melyeknek feltétlenül a birtokolniuk kell a szemafort, de nem tudható, hogy a hívó már megszerezte-e.

Egy szemafor megszerzéséhez használjuk a

```
struct SignalSemaphore *semaphore;
ObtainSemaphore(semaphore);
```

kódrészletet. Ha kizárólagos hozzáférést kívánunk egy publikus szemaforon, akkor a következő kódot használjuk

```
UBYTE *name;
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
/* Nehogy elveszítsük a szemafort, ha megta-
láltuk... */
if (semaphore=FindSemaphore(name))
  ObtainSemaphore(semaphore);
Permit();
```

A semaphore NULL értékű, ha a szemafor nem létezik. Ez csak abban az esetben kell, ha van rá esély, hogy valamikor megszűnik (pl. publikus és egy másik program megszünteti). Ha van rá garancia, hogy ez nem következik be, akkor a szemafor címe eltárolható (cache) és a továbbiakban az ObtainSemaphore() hívásoknál felhasználható.

Csak olvasási hozzáférésre több taszk is megszerezheti ugyanazt a signalszemafort (megosztott hozzáférés). Ha a szemafor már kizárólagosan lefoglalt, akkor minden megosztott hozzáférésre vonatkozó próbálkozás gátolva lesz, egészen addig, míg a kizárólagos hozzáférés alól fel nem szabadul. Ezután minden megosztott hozzáférést igénylő megkapja a szemafort és a hívó taszkok 'felébrednek'.

Egy megosztott hozzáférésű szemafor megszerzése:

```
struct SignalSemaphore *semaphore;
ObtainSemaphoreShared(semaphore);
```

Egy megosztott hozzáférésű publikus szemafor megszerzése a következő kóddal történhet:

```
UBYTE *name;
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
if (semaphore = FindSemaphore(name))
  ObtainSemaphoreShared(semaphore);
Permit();
```

Amikor megpróbálunk megszerezni egy szemafort az ObtainSemaphore() függvénnyel, a taszkunk alvó állapotba kerül, ha a szemafor nem elérhető. Ha nem akarjuk a várakozást, akkor az AttemptSemaphore() függvényt használjuk. Ha a szemafor kizárólagos hozzáférésre rendelkezésre áll, akkor az AttemptSemaphore() lefoglalja és TRUE értéket ad vissza. Ha nem áll rendelkezésre, akkor a függvény FALSE értéket ad vissza azonnal és nem vár a szemafor felszabadulására.

Egy szemafor megszerzésére használjuk a következőt:

```
struct SignalSemaphore *semaphore;
AttemptSemaphore(semaphore);
```

Egy publikus szemafor megszerzésére a következő kódrészlet használható:

```
UBYTE *name;
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
if (semaphore = FindSemaphore(name)) Attempt-
Semaphore(semaphore);
Permit();
```

Amikor megszereztük a szemafort és befejeztük a műveleteket a szemaforral védett objektumon, a szemafort fel kell szabadítanunk. A ReleaseSemaphore() függvénnyel tehetjük meg. Minden sikeres ObtainSemaphore(), ObtainSemaphoreShared() és AttemptSemaphore() hívásnak meg kell lennie a ReleaseSemaphore() párjának.

A szemafor erőforrások csak abban az esetben szabadíthatók fel, ha a szemafor nem lefoglalt. Egy publikus szemafort először a rendszer szemafor listájából kell eltávolítani a RemSemaphore() függvénnyel. Ez megakadályozza, hogy más taszkok megtalálják és megpróbálják lefoglalni. Ha a szemafort eltávolítottuk a rendszer listájából, próbáljuk kizárólagosan lefoglalni. Ha sikerült, akkor újra felszabadítható és a hozzátartozó erőforrások is felszabadíthatóak.

A következő kódot használhatjuk egy publikus szemafor felszabadítására:

```
UBYTE *name;
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
if (semaphore=FindSemaphore(name))
{
  RemSemaphore(semaphore);
  /* Így senki sem találhatja meg... */
  ObtainSemaphore(semaphore);
  /* Várakozzunk, hogy mi legyünk az utolsó
használója...*/
  ReleaseSemaphore(semaphore);
  /* A felszabadításra készen... */
}
FreeMem(semaphore, sizeof(struct SignalSemap-
hore));
Permit();
```

Mostanra ennyit, legközelebb folytatjuk...

(JOCO)

Hardware bazár

HD-s disk drive II.

Az olvasói reagálások miatt ismét visszatérünk a GURU 94/6-os számában elővezetett témához, az Amigás HD-s floppy drive építéséhez.

Az eltelt időben többen megkerestek különböző problémáikkal, melyeken általában nem tudtam segíteni, de most közzé teszem azokat, hogy mások nem essenek ugyanabba a hibába.

1.) Tetszőleges típusú PC-s HD-s drive átalakítása ezen a módon nem lehetséges. Létezik arra is módszer, viszont kapcsolási rajzzal nem rendelkezünk róla. Néhány német cég forgalmaz pl. Sony mechanikára épülő drive-okat. Ezekben (valószínűleg) a kiegészítő elektronika oldja meg az 500 kbit/s -> 250 kbit/sec adatsebesség konverziót és a szükségessé váló /INDEX jel eltolást.

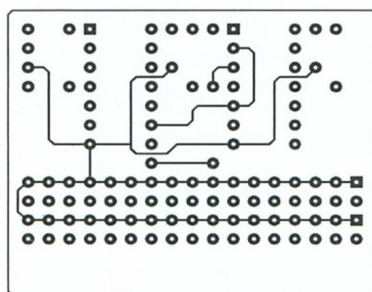
2.) A meglévő CHINON DD-s belső drive HD-ssé alakítása. Ez nem könnyen járható út, mert a két drive (a HD-s és a DD-s) nem csak a HD lyuk érzékelő mikrokapcsolóban tér el egymástól. Egyszer összehasonlítottam a két típust: kb. 30 eltérés van az elektronikában (máshol vannak felületszerelt ellenállások és rövidzárak).

3.) Többen használtak eddig a DD-s drive-ban HD-s lemezt (természetesen DD-sre formázva). Ez most már problémát fog jelenteni, mert a lemezek azonosítása a HD lyuk alapján történik. Tehát ahhoz, hogy ezeket a lemezeket el tudjuk olvasni, a HD lyuk leragasztása szükséges (vigyázzunk, hogy nem az írásvédő kapcsoló lyukát ragasszuk le a lemezen).

4.) A szereléssel kapcsolatban múltkor csak általános útmutatót adtunk. Ha CHINON-tól eltérő típusú volt a belső drive, akkor a beszereléshez szükség lesz egy (fém)fűrészre és egy tűreszelőre. A beszerelés legfőbb nehézsége, hogy a lemez kidobó gomb kb. 3 mm-rel rövidebb mint amire nekünk szükségünk lenne, ezért a drive-ot az eredeti pozíciójánál kb. ugyanennyivel eltolva kell felszerelni. A reszelő segítségével a műanyagház furataiból (2 db) készítsünk ovális alakút. Vigyázzunk arra, hogy a csavar fejének nem kell a lyukon átférni! Ugyancsak reszeljük megfelelő alakúra a drive-ot belül rögzítő lemezidom drive-hoz csavarozott oldalán is a furatot. Még szükség lesz a műanyag gomb és a drive mechanika összefogására, mert egyébként néha leesne a gomb, ez legegyszerűbb módon pl. szigetelő szalagból vágott csíkokkal történhet. Nem kellenek nagy darabok, így az eredményen nem fog látszani (főleg ha fehéret használunk). Cellux nem jó, mert hamar kiszárad. A fűrész segítségével a drive felső burkolatának a drive eleje felé eső részéből vágjunk le kb. 8-10 mm-t, mert bele ütközne a gép műanyag tetejébe. Természetesen a drive tetejét ne összeszerelt állapotban fűrészeljük. (A leírás 1200-esre vonatkozik!)

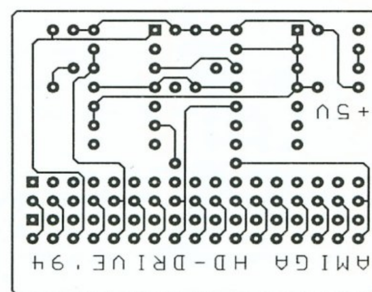
5.) Akkor nem került NYÁK rajz közlésre, most pótoljuk. Néhány apróbb eltérés is akad a kapcsolási rajzhoz képest. A 74LS74 13-as lábát is a közös felhúzó ellenálláson keresztül kötjük a tápra. A másik, hogy minden alkalmazott ellenállás 1 kohmos. Egyszerűsíti a beszerzést és a szerelést. A panelt egy rövid szalagkábellel lehet a drive-hoz kapcsolni, erre a célra egy hasonlóan 90 fokban hajlított tüskesort ültetünk be a drive-ba. A mellette levő (egyenes) tüskesorra az eredeti floppykábel csatlakozik. Tápot pl. a drive aljáról a tápfeszültség csatlakozó alatti nyíláson át lehet kivezetni: a három pont közül a két szélső +5V, a középső meg föld (de a föld átjut a szalag kábelen keresztül is).

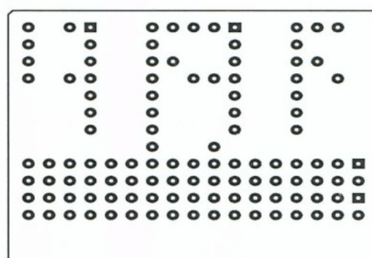
(JOCO)



alkatrész oldal (1:1)

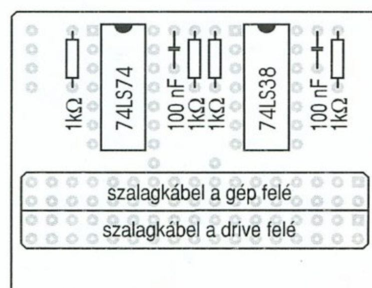
forrasztási oldal (1:1)





furatozási film (1:1)

beültetési rajz (1:1)

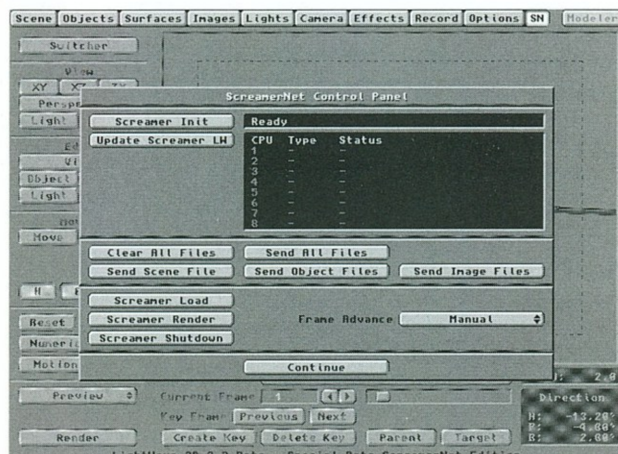


LIGHTWAVE

A LightWave utolsó megjelent változata a 3.1 lassan-lassan már egy éves lesz. Nos a NewTEK, és ezen belül is a program alkotója Allen Hastings nem tétlenkedett, és megalkotta az LW 3.5-öt, amely ezekben a napokban lát majd napvilágot. Szerkesztőségünkbe a 3.2-es beta teszt verzió jutott el, és nem állhatom meg, hogy néhány szót ne ejtsek róla.

A LightWave 3.2 nem csak kozmetikázás a 3.1-hez képest. Sok új és valóban hasznos dolog került a programba. Ha a NewTEK a Digital Creations verziószámozását használná akik a Brilliance-n alig változtattak és 1.0-ról 2.0-ra szépítették a verziószámot, nos akkor most nem LightWave 3.2-ről, hanem legalább 14.0-ról beszélnénk.

Sorban az újdonságok. A Scene menü hatására megjelenő ablakban a helyszínen szereplő objektumok felsorolásánál, kis ikonok mutatják az egyes objektumok megjelenítési módját. A Layout képernyőn a szokásos drótvázas kijelzés helyett választhatunk befoglaló hasáb, pontozott, felezett polygonos és eltűntetett módok között. A befoglaló hasáb egyértelmű; a pontozott módban a testből csak a polygonok sarokpontjai jelennek meg - ez sokkal gyorsabb mint a polygonos kijelzési mód és összetett testeknél teljesen jól mutatja a test alakját. Felezett polygonos módban az LW a testből csak minden második felületelemet rajzolja meg, így éppen kétszeresére gyorsítva a megjelenítést. Az eltűntetett módban pedig a program nem mutat semmit a testből.



A Camera menüben végre-valahára megjelent a szabadon beállítható felbontás, valamint a PAL képpont arány beállításának lehetősége. Az LW PAL video overscan felbontásként a 720x576-ot kínálja, de természetesen beállíthatunk tetszőleges felbontást is. A Field Rendering-nél (félkép számítási mód) megjelent egy új opció, a Reverse Fields, amely a félképek sorrendjét cseréli meg. A fényeknél talán az egyik legsokoldalúbban felhasználható effekt a Lens Flare, szintén egy hiánypótló beállítással gazdagodott. A Fade with Distance hatására a fényeffekt intenzitása a kamerától való távolsággal arányosan csökken.

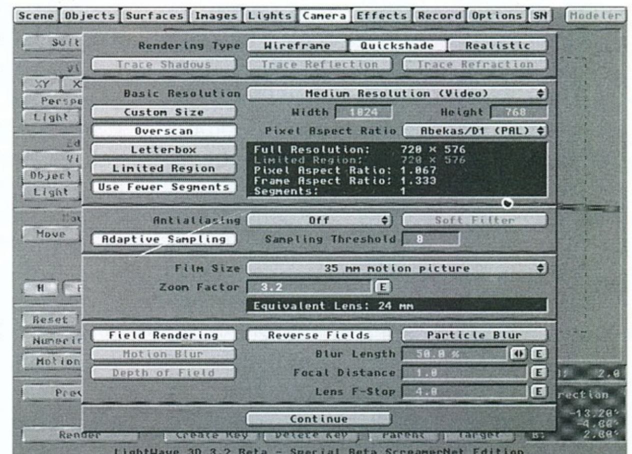
Az effekt menüben a köd (Fog) beállításához mindezidáig igen csak tapasztalt felhasználóra volt szükség, most már a Minimum és Maximum Fog Amount paraméterek hatását az LW grafikusan is mutatja egy kis ablakban, jelentősen megkönnyítve a kívánt hatás beállítását.

A Record menüben megjelent egy új beállítás, a Record Display. Ez a végleges kép megjelenítését állítja be a Video Toaster 24 bites Frame Buffer-ére, a Picasso II grafikus kártya 24 bites kimenetére vagy kikapcsolja megjelenítést. A leképzett kép elmentésének formátumát is megadhatjuk az új LightWave-ben. Az IFF24-es formátum mellett most már megjelent a RAW24 is. Az alpha channel mentésének típusát is meghatározhatjuk 8 vagy 24 bites IFF fájlként.

Az Options menüben jelent meg talán a legtöbb újdonság. A felhasználói felület méretét és színmélységét átállíthatjuk a Layout Interface pontban. A 3D-s térben megjelenő segítő rács méretét is megszabhatjuk 2x2 osztástól egészen 16x16-osig. A Layout képernyő hátterében a korábbi verziókban megjelenhetett az Effect menüben megadott Background Picture. Nos az új LW már képes az előzőleg kiszámoltatott Preview animáció megjelenítésére is a háttérben. Így minden egyes változtatást rögtön az előző változathoz hasonlíthatunk, ez olyan, mint egyfajta speciális időbeli átvilágítás.

Nagyon hasznos az Auto Key Adjust, amely szintén az Options-ben jelent meg. Ha ez be van kapcsolva, akkor az LW egy kulcskocka módosításánál automatikusan rögzíti a változtatásokat, nem kell manuálisan megtennünk ezt.

Valószínűleg a legkevesebbek által használt, ámde leglátványosabb újítás az SN menü. Innen vezérelhetjük a LightWave leképző programot futtató Windows NT-s gépeket. Maximum 8 CPU-t vezérelhet egy LightWave, és ezeket Ethernet (TCP/IP) hálózaton keresztül kell csatlakoztatni az Amigára. Egy 90 MHz-es Pentium a beta verziók tanulsága alapján 5-6x gyorsulást mutat egy alapkiépítésű A4000/040-eshez képest. A sokat reklámozott Raptor pl. nem más mint egy dual R4400-as gép, amelyen szintén a ScreamerNet leképző szoftver fut.



A LightWave 3.5-ben a hírek szerint új textúrák (esetleg külső matematikai textúrák is, mint az Imagine-ben), grafikus visszajelzés a felületi beállításokról (hasonló mint a Material Editor a 3D studioban), a Lens Flare effekt kibővítése és még sok egyéb érdekesség várható.

Marinov 'Gaborca' Gábor

PC HÍREK

Ebben az új rovatban mindig igyekezni fogok a legfrissebb PC-s hardware és felhasználói hírekkel előrukkolni. Megpróbálok majd úgy válogatni, hogy titeket is érintő, érdeklő újdonságok kerüljenek ide.

PC EXPO '94
Egyveleg

Először lássuk a New Yorkban megrendezett PC EXPO '94-n bemutatott fontosabb látnivalókat. A Creative Labs, mely Sound Blaster sorozatú kártyáival lett ismert, több újdonsággal is kirukkolt. Az első a Video Blaster RT300 volt. Ez tulajdonképpen egy video-felvevő és -tömörítő kártya, mellyel videót 320×240 felbontás mellett, másodpercenként 30 képpel digitalizálhatunk a winchesterre. Igen figyelemreméltó a másik nagy újdonságuk is: a 3DO-kártya. A 3DO Company közreműködésével létrehozott kártyával gépünk képes lesz CD-k lejátszására, melyek teljesképernyős video-t tartalmaznak. Futtathatjuk majd rajta a ma létező 60, de addigra várhatóan még 60 darabbal bővülő 3DO játékok bármelyikét. A kártya decemberre várható. Remélhetőleg akkor mi is kapunk majd tesztelésre egyet.

OPL 4
Az új énekesmadár

Sok hír keringett korábban a legtöbb PC-s hangkártyában használt szintetizátorchip az OPL3-as utódjának az OPL4-esnek az elkészültéről. Tavaly év végére a hír igaznak bizonyult. Megjelentek az első prototípusok, majd beindult a sorozatgyártás is. Lássuk mit is tud. A chipbe beépítettek egy komplett OPL 3-ast a kompatibilitás megőrzése érdekében. Ezenkívül beleraktak egy 22 hangos, General MIDI kompatibilis, mintavételezett szintetizátort 1 Mbyte RAM-mal. A két szintetizátor hangját egy chipbe beépített digitális keverő egyesíti. Az 1 Mbyte helyen a minták csak úgy férhettek el, hogy ahol úgy érezték elmegy, ott 16 helyett csak 8, illetve 12 bites mintákat használtak, és alacsonyabb frekvencián digitalizáltak. Ezek után senki se várjon extra szuper hangminőséget. Ez a chip játékosok számára készült, hiszen a standard hangszereket jóval élethűbben adja elő mint elődje, de zenélésre még mindig nem igen ajánlható. Mindezt azért éreztem fontosnak, mert a Logitech, Soundman Wave kártyája után a Miro nevű cég is kihoz egy OPL4 chippel felszerelt kártyát. Remélem hamarosan mi is kipróbálhatjuk őket.

MD-DATA
Támad a SONY

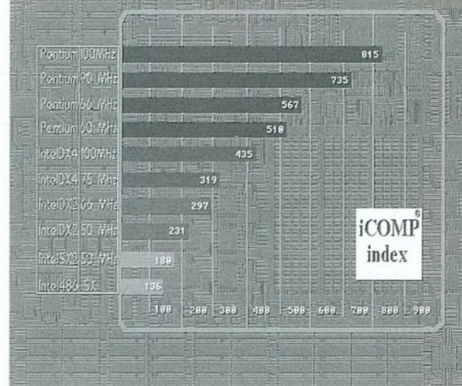
Érdekes változás történhet a háttértárak piacán, ha sikerül a SONY-nak időben kijönnie új adattárolójával, az MD-DATA-val. A Mini Disk-et (MD) a SONY mérnökei fejlesztették ki. Ez az új berendezés a normál CD-knél kisebb átmérőjű lézerlemezeket használ adattárolásra. Akárhányszor újraírható, és a SONY által szabadalmaztatott, ún. AMTRAC tömörítő eljárással 74 percnyi, közel CD minőségű zenét vehetünk fel egy lemezre. Ezzel kívánják leváltani az audio kazettákat, főleg a walkman-eket. A berendezés ára jelenleg még elég borsos: a lejátszó ára 60.000, míg a recorder-é 90.000 Ft körül mozog, de előbb-utóbb azért le fog esni az ára. Hogy miért fontos ez egy PC-s számára, kérdezhetik sokan, mivel a SONY egy-két hónapon belül szándékozik kihozni ennek számítógéphez köthető változatát MD-DATA néven. Ezen tömörítés nélkül lesznek tárolva az adatok, így 140 Mbyte tárolására lesz képes. Az adatátvitel 170 kbyte/sec körül lesz, azaz kb. egy floppy sebességét éri majd el. Három formátum jelenik meg párhuzamosan a géppel:

1. Csak olvasható az egész lemez
2. Egyik rész csak olvasható, a többi rész szabadon írható a lemezen
3. Szabadon írható az egész lemez.

Ami igazán érdekessé teheti az MD-DATA-t az az ára, ugyanis a SONY 1000 DM alatt akarja kihozni, és egy lemez ára 20 DM körül mozog. Így komoly konkurenciát jelenthet majd a streamer-eknek, hiszen ezen az adatok direktben elérhetők, nem tömörítve lesznek tárolva.

I486 DX4 & P5
Új erőművek

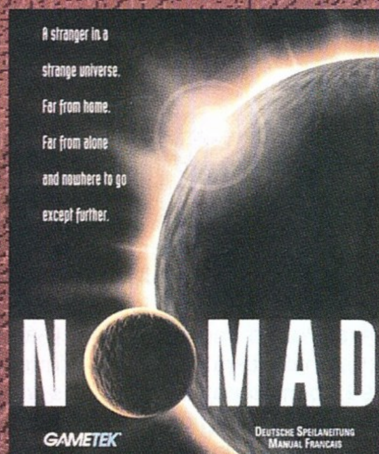
Az Intel érzi, hogy igen közel került hozzá a konkurencia, ezért erőteljes kampányba kezdett. Először megjelentette a 486-os kategóriájú processzorok zászlóshajóit a DX4-75, illetve DX4-100 jelzésű processzorokat. Ezek a nevükkel ellentétben órajel-háromszorozó technikát alkalmaznak. Az Intel ezeket szánja a közeljövő tömegprocesszorainak, illetve főleg a laptop gépekbe. Ennek jegyében, és a túlmelegedés elkerülésére a feszültséget levették 5 voltról 3.3 voltra. Ezáltal kevesebbet fogyasztanak, de nem használhatóak a hazánkban is oly népszerű cserélhető processzoros, ún. univerzális alaplapokban. A megjelenés hatására rohamosan zuhanni kezdett a kisebb teljesítményű 486-os processzorok ára. Most már a két hónappal ezelőtti 50.000 Ff helyett 30000-ért kapható egy DX2-66-os, és további áresés várható. A másik újdonságuk a Pentium 90 és 100 MHz-es változatának megjelentetése volt. Ezzel talán a tömegek számára is végre elérhetővé válik majd egy "kis"-pentium. Jelenleg úgy tűnik, hogy a leggazdaságosabb vétel a 486 DX2-66-os, ezzel bukik az ember a legkevesebb pénzt manapság. Végül zárásként a processzorok teljesítményét mutató iCOMP index tábla az új modellekkel kibővítve.



Charlie

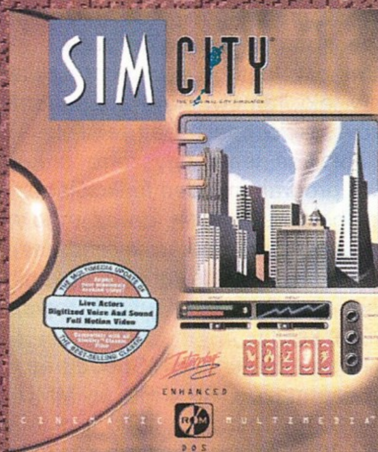
"Új hónap nem múlhat el új CD-ROM-ok nélkül"- vélik a software-gyártó cégek, és e mondathoz híven még a számítógépes játékok piacán uborkaszezonnak számító júliusban is kaptunk néhány újdonságot.

CD-ROM NEWS



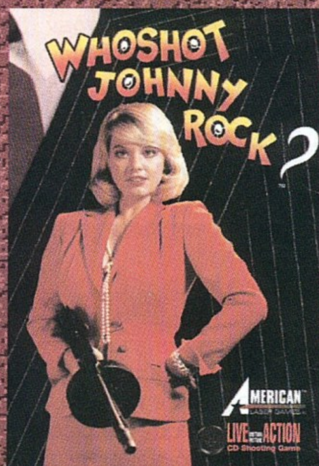
Nomad
Gametek
(MS-DOS CD-ROM)

Kezdjük talán a negatív meglepetéssel, ez pedig a Gametek cég NOMAD című programja volt. Ez az alkotás a CD-s technika megcsúfolása. Egy floppy-s verzióban kiadott játék CD-s verziójának megjelenésekor elvárható, hogy ha nem is tesznek sok újdonságot a játékhoz, legalább a grafikában vagy a hangban valami extrát, pluszt nyújtsanak. Nos itt egyik sem történt meg. 0 százalékban használták ki a CD óriási adattároló kapacitásában rejlő lehetőségeket. A CD-n 7, azaz hét Mbyte-nyi anyag van, melyet a winchesterre kimásol, majd kitömörít ott, de így sem lesz több 10 Mbyte-nál. Azaz a CD-t összesen arra használták, hogy feltegyenek rá egy 7 Mbyte-os install kitet. Ennél a programnál tehát arról van szó, hogy az eredeti játékot változatlanul feltették egy CD-re. Szerintem ennek az értelme kétséges, de ezt nem nekem kell eldönteni. Talán ez is azt mutatja, hogy a jóval olcsóbb előállítás, és a CD-drive dömping miatt valóra válhat Masell jóslata, hogy év végére jóformán csak CD-s játékok jelennek majd meg PC-re. Azaz a CD lesz a játékok médiuma függetlenül attól, hogy a programok kihasználják-e a benne rejlő lehetőségeket, vagy nem. A fenti siralmaktól eltekintve a játék maga továbbra is jó. Akik szeretik az ELITE, illetve ELITE2 grafikájú és kategóriájú játékokat, azoknak sok kellemes órát fog szerezni e program. Felfedező útra mehetünk az űrben, harcolhatunk, tárgyalhatunk, kereskedhetünk. Saját magunk választhatjuk meg nyerő stratégiánkat. 11 faj képviselőivel találkozhatunk útjaink során. A legfontosabb: DON'T PANIC!



SIM CITY CD
Maxis/Interplay
(MS-DOS CD-ROM)

Az előző CD-vel ellentétben itt valószínűleg rengeteget dolgoztak, míg előállították e ma már klasszikusnak számító játék CD-s változatát. Ez valódi multimédiás kiadása az eredeti programnak. Hollywoodi színészek játszák Sim City hivatalnokok szerepét, mint a hírmondó, a rendőrség főnöke, tűzoltóság főnöke... Teljes képernyős videón keresztül kapunk erről képet. Kaphatunk közeli, személyes képet városunk lakóiról. Bőséges film-anyagot tettek a CD-re a különböző katasztrófákról, így könnyen beleélhetjük magunkat éppen pusztuló városunk lakóinak helyébe. Ez majd gyors cselekvésre sarkall mindenkit. Nyolc kész helyszínt adnak a játékhoz, de betölthetjük a floppys verzióban lementett városainkat is. A grafikát és hangot az alapjaitól fogva kicserélték. A játék SVGA felbontásban 256 színnel megy, jól néz ki. A hang végig digitalizált, igen jó minőségben. Ha bekapcsoljuk az Audio On-Line Help funkciót, akkor a játék során minden egyes új dolog esetén a gép angolul tájékoztat minket a fontosabb tudnivalókról. Mikor megkaptam ezt a CD-t azt gondoltam, minek kellett ezt a programot ma bővített változatban kihozni, de néhány óra igen kellemes játék után összeállt a kép. Egyrészt akik szerették az eredetit, azok most már mai színvonalon játszhatnak majd kedvenc programjukkal. Másrészt aki szeretne majd játszani a SimCity 2000-rel, de egyelőre túl összetettnek találja még, az először felkészülhet ezzel a CD-vel. Mindaddig míg meg nem jelenik a SimCity2000 CD-s változata, addig nyugodtan építhettek erre.



Who shot Johnny Rock?
American Laser Games
(MS-DOS CD-ROM)

Egy korábbi számban írtunk a Maddog McCree című játékról. Emlékeztetőül- egyszerű mouse-szal játszható lövöldözős játék volt. Az újdonságot a felhasznált egész képernyős video-technika jelentette. Természetesen a jól bevált receptet tovább kellett vinni. Ennek eredménye az új játék. Itt a 30-as évek-beli maffia-világ közepén találjuk magunkat, mint egy nyomozó. Ki kell derítenünk ki lőtte le alkalmazónk, a szép fiatal nő barátját Johnny Rock-ot. Természetesen gondolkodnunk nem-igen kell majd, lövöldözni annál inkább. Egyes helyszíneken le kell lőnünk a ránk pisztollyal, illetve géppisztollyal támadó alakokat. Ki kell hallgassuk a négy fő gyanúsítottat, majd az ezektől kapott kódok segítségével oldhatjuk fel a rejtélyt. A játék grafikája talán nem olyan szép, mint elődjéé, de a hangulata telitalálat. Szerintem minden véreskezű PC-tulajdonos számára élvezetes szórakozást nyújt a játék.

Charlie

Új Merlin
'a hibátlan'

A német ProDev miután átvette az X-Pert-től a Merlin grafikus kártya fejlesztését és forgalmazását, bejelentette a Merlin II Plus-t. A ProDev ígérete szerint a Merlin II Plus mindaz ami a Merlin nem volt: megbízható, nagy tudású, gyors grafikus kártya. Mindezt egy hardver-szoftver átalakítással érték el az eredeti Merlin kártya alapjait megtartva.
Az átalakítás ára: 85 DM.
A kártya elküldése után 1 hét múlva kézbe veheti a boldog tulajdonos a Merlin II Plus-t. Egy új video-modul is készülőben van, amely ténylegesen képes külső forráshoz szinkronizált video-jel előállítására.

ProDev
Postfach 4.
54697 Lünebach
Tel.:(06556)1285
Fax :(06556)7536

Commodore?
Semmi újdonság

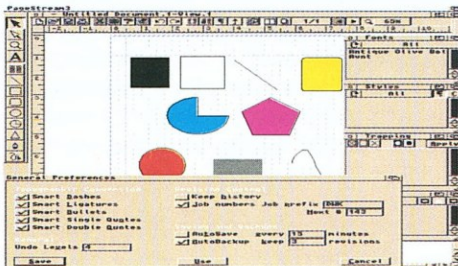
A Commodore felszámolási eljárásával kapcsolatos hivatalos híreket röviden össze lehet foglalni: semmi változás. A Commodore továbbra is tárgyalásokat folytat egy közelebbről meg nem nevezett céggel, aki átvenné az Amiga technológiát.

A nem hivatalos források viszont ontják a különböző történeteket - ahogyan az ilyen feszült, információhiányos ügyekben lenni szokott. A legérdekesebb meg nem erősített hírek: összesen négy komoly jelentkezővel folytat(ott) tárgyalásokat a Commodore, ezek: Samsung, Philips, Amstrad és a Commodore UK (angol divízió). A hírek alapján a Samsung-gal folytatott tárgyalások zátonyra futottak, egyes források szerint a vételi árral kapcsolatban merültek fel problémák, míg más források azt állítják, hogy a Samsung nem óhajtotta folytatni az Amiga vonalat, és emiatt szakadtak volna meg a tárgyalások. E rossz hírek után következzék egy jó: A Commodore UK-val folytatott tárgyalások közel állnak a sikeres befejezéshez. Természetesen ezzel a variációval kapcsolatban fel sem merül az Amiga vonal megszüntetésének kérdése - a Commodore UK volt a csődeljárás megkezdésekor az egyetlen nyereséges Commodore cég - s mindezt az Amigákra építve! Az egész ügy befejezése, a döntés hamarosan meg kell hogy történjen, mert különben nem lesz értelme - a felhalmozott Amiga raktárkészletek szeptember közepéig-végéig tartanak ki, és utána már nem lesz mit árusítani.

Hangsúlyozom még egyszer, hogy ezek nem hivatalos, a Commodore által megerősített hírek. Ezekre még úgy tűnik várni kell.

Pagestream 3.0
Itt van!





A sokat ígért PageStream 3.0 a SoftLogik-tól végre itt van. A sok ígérgetés és határidő-módosítás után augusztusban végre szállítják az új DTP programot. A német nyelvű változat (ha valakinek ez hiányozna) megközelítőleg 3 hónap múlva lát majd napvilágot.

Új erőforrás
Resource v6.0

A jól ismert interaktív dissassembler, a Resource új változatát jelentette be az amerikai Puzzle Factory Inc. A 6.0-ás változat jelentős továbblépéseket tartalmaz az 1992-ben kiadott előző 5.0-ás verzióhoz képest. A program teljesen kompatibilis a 2.x és 3.x operációs rendszerekkel, és persze teljesen új, "Style Guide" ajánlású kinézetet kapott. Természetesen a kódfejtésnél a 3.0-ás rendszer rutinjainak címeit is ismeri, a 3.0-ás operációs rendszer új lehetőségeit kihasználó programokat is visszafejthetünk. A felhasználói felület azonban nemcsak kinézetében változott meg: a legtöbb menüpont egy ablakot hív elő, amelyben a menüponthoz tartozó funkció beállításait találjuk. Több ilyen ablak is lehet egyszerre a képernyőn. A program minden funkciójához segítség (help) is tartozik, de ez még nem minden: az egyes operációs rendszer változatok funkcióihoz is tartozik ugyanilyen segítség, amely még a rutinok regiszterigényét is közli.
Az új Resource minden MC68000-es családból származó CPU, FPU és MMU kódot ismer, így már nem gond a pl. kifejezetten 68040-es processzorra készült kód olvasása sem. Érdekesség, hogy a RS 6.0 egy mini-assemblert is tartalmaz, amelynek segítségével helyben módosíthatjuk a kódot.

A program ára £260

Puzzle Factory
P.O. Box 986
Veneta, OR 97487 USA
Tel.: (508)935-3709

SX-1
CD[32] -> A1200

Régóta keringenek a hírek arról, hogy több cég is dolgozik egy olyan átalakítón, amely valódi Amiga 1200-assá alakítja a CD[32]-t. Nos legelső valóban működő és kapható átalakító az amerikai Paravision cég SX-1-ese. Az SX-1-est magát a CD[32]

hátsó bővítőcsatlakozójára kell helyezni, és kinézetre egy négyszögletes doboznak látszik három oldalán különféle csatlakozókkal. A negyedik oldalon csak egyetlen csatlakozó van: továbbvezetés amelyre a Commodore MPEG modulját köthetjük.

A doboz belsejében egy 72 pólusú SIMM memóriamodul helyet találunk, amelybe 1 MB vagy 4 MB Fast RAM-ot helyezhetünk el. Meglepetésként egy 44 pólusú 2.5"-es IDE merevlemez csatlakozást is találunk (nem a csatlakozó a meglepetés, hanem a 2.5"). Mentségül szolgáljon a külső 37 pólusú IDE csatlakozó.

Billentyűzetként érdekes módon nem Amiga, hanem PC billentyűzetet kell használnunk. Az Amiga billentyűket az F11 és F12 gombok, a HELP-et pedig a Print Screen billentyű helyettesíti. Egy hajlékonylemez meghajtónak van hely a házban.

Örvendetes a 23 pólusú RGB csatlakozó, amelynek segítségével valódi RGB monitort köthetünk az SX-1+CD^{32}-re, amely igazán éles képet biztosít számára. Természetesen van párhuzamos és soros port is, az Amigás világban szokatlan módon a soros port 9 pólusú csatlakozót kapott.

Végül, de nem utolsó sorban a Karaoke Mike/Audio Input csatlakozó. Az ide kötött mikrofon vagy egyéb hangforrásból érkező jelet az SX-1 rákeveri a CD^{32} hangkimenetére - nem utolsó lehetőség a sztárjelöltek, vagy éppen bulizók számára, hogy megmutassák mit is tudnak...

Az SX-1-essel ellátott CD^{32} teljesen úgy viselkedik mint egy A1200-as. Sajnos nincsen PCMCIA port, viszont van egy CD0: eszköz, amelyen keresztül a CD meghajtóba tett ezüstszínű lemezt olvashatjuk. A Fast RAM természetesen itt is - csak úgy mint egy A1200-asnál - sokat gyorsít a gépen, a Sysinfo szerint ez a gyorsulás átlagosan 2.2-szeres egy alapkiépítésű Amiga 1200-ashoz képest!

Amit nem tud az SX-1-es: nincsen A1200-as bővítő csatlakozója, így az 1200-as Turbo kártyák és egyéb kiegészítők nem használhatók. Nincsen PCMCIA csatlakozó, nincsen hely 3.5"-es merevlemeznek a házban, nincsen SCSI interfész.

Az SX-1 ára az USA-ban $250.

Paravision, Inc.
500 E. Arapaho, Suite 104
Richardson, Texas 75081 USA
Tel.: (214) 644-0043



Utilities
Unlimited újdonságok

Az amerikai Utilties Unlimited és vezetőjének Jim Drew-nak a neve nem ismeretlen az Amiga-Macintosh barátok számára. Leghíresebb termékük, az Emplant - egy multi emulációs hardver, amely jelenleg Macintosh gépek emulálására képes - nem is akárhogyan. Nos az új bejelentések alapján nemsokára piacra kerül a 486DX modul, amely természetesen PC emuláció, és a hírek szerint tárgyalások folynak az Apple-lel a PowerPC emulációról.

Utolsó simításokat végzi a cég az EDGE nevű grafikus kártyán, amely az ősszel kerül a piacra. Természetesen egy 64 bites Cirrus Alpine grafikus processzorra épül az új csoda, és Zorro III-as felületen keresztül csatlakozik az Amigához. A kártya képes futtatni a Picasso, Piccolo és EGS Spectrum programokat. Természetesen a kártya együttműködik az EMPLANT hardverrel és így elérhetővé válnak a nagyfelbontású, nagy képismétlési frekvenciájú 8, 16, 32 bites Macintosh video módok. A Blitter elméletileg 80 MPixel/s sebességgel képes működni, és hardverből támogatja a 640x480-as felbontás melletti 32 bites animációkat.

A kártya ára $299 körül várható, 0 MB RAM-mal. A memória min. 4, max. 16 MB lehet, és 72 pólusú SIMM formájú.

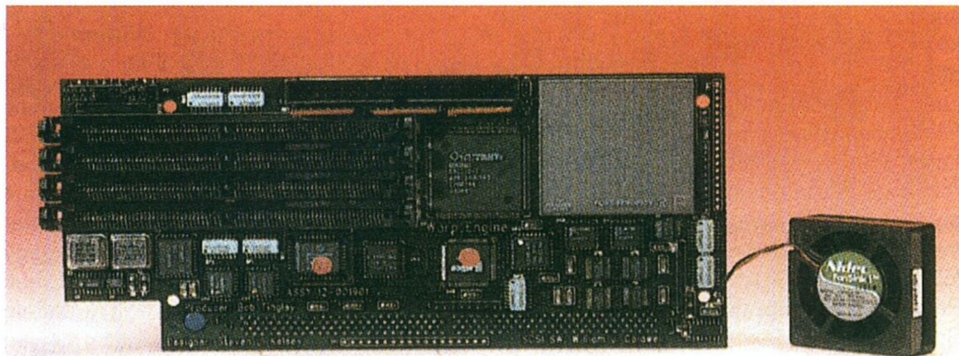


Warp Engine
40 MHz - 68040

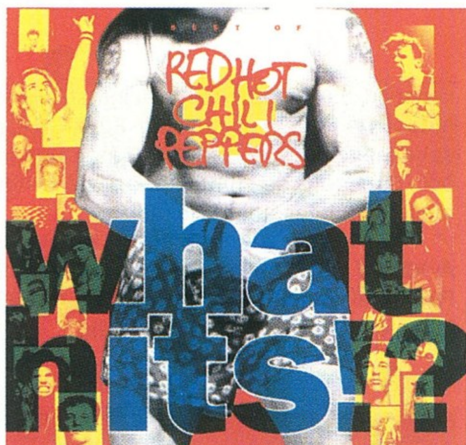
A német MacroSystem újabb színvonalas hardver termékkel lepte meg az Amiga 3000/4000 tulajdonosokat. A WarpEngine egy processzorkártya, amelyen a 40 MHz-es 68040-es mellett még egy Fast SCSI-II-es vezérlő és 128 MB (Amiga 3000-es változatnál csak 64 MB) gyors, 'burst' elérési módot is támogató 32 bites Fast-RAM bővítőhely is található. A kártya reklámjában egy összehasonlítás található, amelyben egy LightWave-vel készített kép leképzési ideje a mérce. A WarpEngine egy alapkiépítésű 4000/040-esnél háromszor gyorsabban állította elő a képet...

A kártya ára memória nélkül: 2998 DM

MacroSystem Computer GmbH.
Friedrich-Ebert-Str. 85.
58454 Witten
Tel.: (02302)80391
Fax: (02302)80884

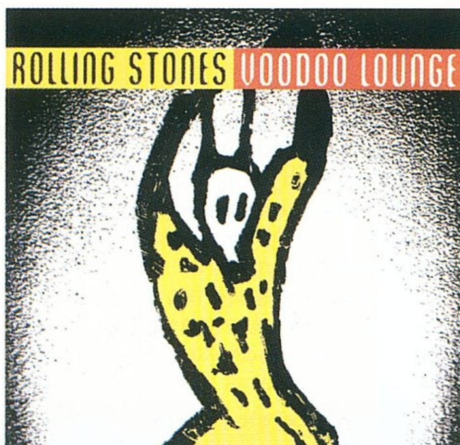


Marinov 'Gaborca' Gábor



Red Hot Chili Peppers - What Hits!?

Talán már a címből is kiderülhet, hogy ez egy Best Of... válogatás. Igazán nem lehet rám panasz, már régen voltak ilyen válogatáslemezek, ezért ebbe a számba mindjárt kettőt is sikerült beletenni. Azért nem kell félni, ez a tendencia nem fog állandósulni. Most pedig vissza a lemezhez, amely nem mindennapira sikeredett, ezért került be végül is a mostani 3 lemez közé. Nem új fiú, már 1992-ben is lehetett kapni ha jól emlékszem. Talán sokaknak meg is van már, talán már nem is olyan sokszor hallgatják. Pedig kár kihagyni ezt a válogatást. Amikor a kezembe került és megnéztem a rajta lévő számok listáját, némi meglepetéssel vettem tudomásul, hogy olyan számok vannak rajta, amiket én már rég másoknak tulajdonítottam. Így aztán, amikor sikerült megszereznem, kellemes meglepetést okozott, hogy majd minden szám jól ismert, csak talán nem mindenki tudja, hogy ki játszotta ezt valaha. Magáról a zenéről csak annyit, hogy sokan nem szeretik az együttes megjelenésének némileg extravagáns, néha túl sajátosra sikeredett formái miatt. Hogy mi köze a zenének a megjelenéshez? A kérdés jó, én is ezt kérdeztem. Szóval a zene még lehet attól jó, hogy az előadója némileg másképp néz ki mint amit elvárhatna tőle az ember. A válogatás jól tükrözi a csapat munkáját, rajta van minden olyan szám ami sláger volt valaha vagy mostanában, kezdve az Under th Bridge-től a True Men Don't Kill Coyotes-en át, a Pretty Woman Soundtrack-en is szereplő Show Me Your Soul-ig. Az utóbbi egyébként meglehetősen kilóg a film zenei anyagából, hogy miért tették rá azt nem igazán lehet érteni.



Rolling Stones - Voodoo Lounge

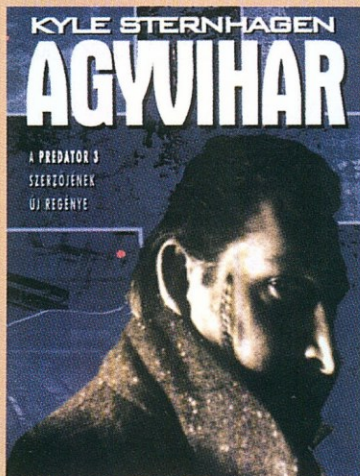
Akinek esetleg ismeretlenül csengene a név, azt megkérem nézzen utána, ki és mi is ez az együttes, hogy a többieket megkímélhessem egy már több milliószor hallott és végigkövetett pályafutás ismertetésétől. Ez NEM poén, találkoztam már több olyan emberkével, akiknek nem jelentett semmit ez a Rolling Stones nevű izé. Hogy miért írok a lemezről itt az ismertetőben? Csak annyit szerettem volna mondani, hogy ez a lemez valami isteni jó, a nagypapák ismét, ki tudja már számolni hányadszor, kitettek magukért. It's Only Rock & Roll még mindig, de némileg modernizált verzióban. Persze haladni kell a korral, kivéve a sütőport. Amikor anno elég régen, még Jagger szólóalbuma környékén felmerült, hogy a Stones készít még egy lemezt, a lemeztársaságok között némi vetélkedés jött létre, amelyet végül is a Virgin nevű cég nyert meg, egy lemezre szóló szerződésért még soha nem fizettek ennyit senkinek sem. Persze ez a pénz vissza fog jönni, illetve állítólag máris megtérülőben van. A reklámkampányról pedig csak annyit, hogy a lemez megjelenésekor éppen egy norvég autópályát róttunk és minden egyes benzinkút, parkoló mega mini maxi stb. shopjában már hegyekben állt a CD és a kazetta. Amíg vettem valamit és beálltam a sorba, kifizettem, ez olyan cirka 4 perc volt. Ezalatt az idő alatt majd mindenki aki betért vett egy kazettát vagy CD-t, pedig nekem eléggé horribilisnek tűnt az ára, de később megnyugtattak, hogy tényleg drága volt, rendes helyen átszámítva csak mintegy 3500 Ft-ba kerül. Szóval lassan be lehet szerezni az év egyik legjobb albumát, bár itthon sem olcsó.

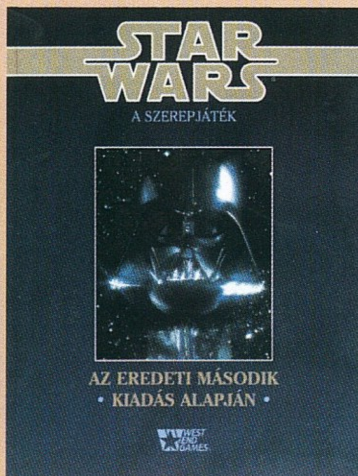


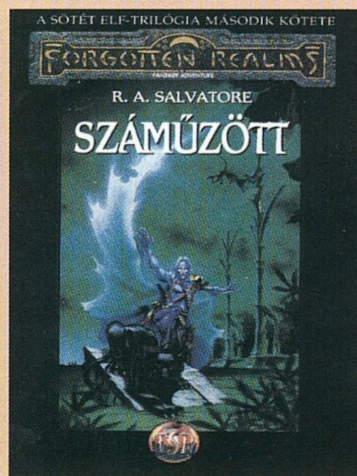
Jethro Tull - Repeat

A lemez alcíme egyébként Greatest Hits Vol.II, amiből (meg a címből) is jól látszik, hogy már megjelent CD-n a híres válogatás első része is. Korábban valamilyen kifürkészhetetlen oknál fogva ("az Ok aznap este házon kívül vacsorázott") csak LP-n lehetett kapni, pedig azért CD-t sem tegnap óta gyártanak. A lemezen 10 szám található a legkülönbözőbb albumokról, valamint egy korábban kiadatlan szám, a Glory Row. A közreműködő zenészek listája meglehetősen hosszúra nyúlik, külön kódrendszert kellett bevezetni ahhoz, hogy minden szám mellett fel lehessen tüntetni, hogy ki is játszott akkor és ott tulajdonképpen. Ez a kódrendszer természetesen nem vonatkozik Ian Andersonra, valamint gitáros társára Martin Barre-ra sem. Ők végigcsinálták azt, amit csak lehetett, természetesen csak azokra az albumokra vonatkozóan, amelyek itt szerepelnek. Hogy melyek ezek? Természetesen a Minstrel in the Gallery és róla a címadó szám. A Warchild és a címadó szám. A Passion Play és a Passion Play Edit #9. De van még szám az Aqualung-ról, a Stand Up-ról, valamint a Benefit-ről is. A többit már csak azért sem írom le. Arról pedig, hogy az első lemezen mely számok voltak megtalálhatóak, a lemezboltokban lehet érdeklődni. Egyébként az első lemez kissé gyengébbre sikeredett szerintem, ugyanis attól, hogy egymás mellé hánynak vasvillával néhány számot, az attól még nem lesz egy egységes album.

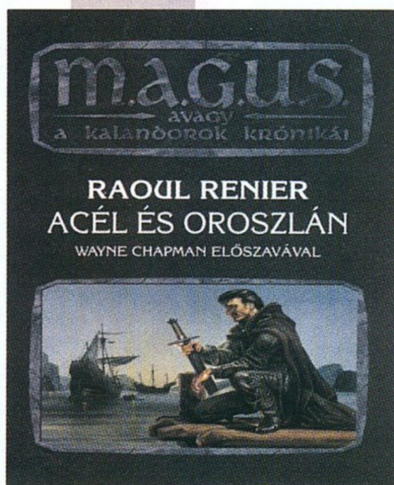
STILLA







Új Valhalla könyvek



Raoul Renier: Acél és Oroszlán

Nagy fába vágta fejszéjét az író, amikor a M.A.G.U.S. világát választotta új regényének szinteréül. Bár bizonyos szempontból könnyűnek látszhat egy már létező, kitalált világba helyezni a történetet, ez mégsem olyan egyszerű, hiszen pontosan kell illeszkednie a meglévő keretekhez és nem formálható át ezek közül egyik sem. Renier ezt a nehéz feladatot varázslatos egyszerűséggel oldja meg, egészen egyszerűen és elegánsan belibbent Ifin városába és úgy viselkedik, mint aki ott született, valamint kalandos ifjúkorát is a városban töltötte. Megelevenednek a kis utcácskák útvesztői, a bennük nyüzsgő emberek alakjai, a klánok agyafúrt szövevényei, az ellentétes célok érdekében harcoló különböző rendű és rangú csoportok látszólag céltalan manőverei és így tovább és tovább, a történet mesterien megformált vonalai mentén. A sztori egyébként nem másról szól, csak arról, hogyan próbálják többen is megingatni az abasziszíak abbitacél- monopóliumát, és természetesen a maguk számára megszerezni a titkot, a bányák pontos helyét, ahol az abbitot bányásszák, valamint a kovácsolás, az ötvözés pontos adatait. Több esélyes is van ebben a titokban kavargó harcban és persze van egy igencsak kevéssé esélyes társulat is, amelynek már az összehozatala is furcsa körülmények között zajlik, valamint az összetétele sem mindennapi. Tehát aki szereti a M.A.G.U.S. világát és szeretne olvasni valami jót, ami itt játszódik, az okvetlenül szerezze meg valahogy a könyvet.

Filmhírek

Egy kötelező megjelenésre hívnám fel a figyelmet: egy szokatlanul jól kidolgozott Sci-Fi a mozikban Escape from Absolom néven. Tényleg végig lehet nézni és ez szerintem már nagy szó. Aki esetleg már többször is végigélvezte Schwarzi legújabb filmjének, a True Lies-nak a bemutatóját, azt megnyugtathatom, körülbelül mindent látott ami érdekes. Viszont nem látta Jamie Lee Curtis (A Fish Called Wanda) élvezetes alakítását, valamint azt, hogy a jó öreg Arnie-ból lassan tényleg filmszínész lesz. Mindenesetre már most jobb mint James Bond. Az új Bondot egyébként Pierce Bosnan-nak hívják és már készül egy újabb 007-es film. Terence Hill és Bud Spencer tíz hosszú év után ismét közösen forgatnak egy westernt. Robert de Niro is ismét egy új filmben szerepel, a Bronx utcain címűben. Hát ennyit egyelőre...

Ursula K. Le Guin: Tehanu

Akiknek ismerősen cseng a szerző neve, azoknak mondanám, hogy megjelent egy nagy tertalógia utolsó része. Nem nagyon hiszem, hogy lenne a fantasyt kedvelők között olyan, aki ne ismerné A Szigetvilág varázslója, az Atuan sírjai és A legtávolabbi part című történeteket, amelyeknek most méltó folytatásuk következik. A Szigetvilágnak immár van uralkodója, viszont nincs fővarázslója, hiszen az aki eddig betöltötte e tisztet, nos ő nincs olyan állapotban, hogy bármit is varázsoljon. Kóbor visszatér oda ahol született, és megpróbál magához térni az utolsó nagy ütközet után. Ámde még korántsem pusztult el minden gonosz, aki az új király hatalma ellen tör. Kóbornak azonban újabb segítőtársai akadnak, nem is akármilyenek. Minden készen áll egy újabb összecsapáshoz. Azt kell mondjam, hogy a negyedik kötet már nem a régi lendülettel íródott, de nem hiszem hogy bárki is kihagyhatná, aki olvasta az előző három részt.

STILLA

DEMOLOGIA

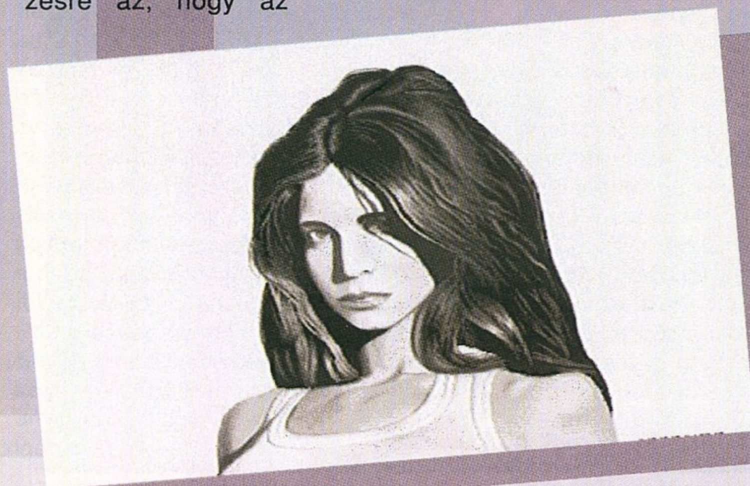
Værsågod!

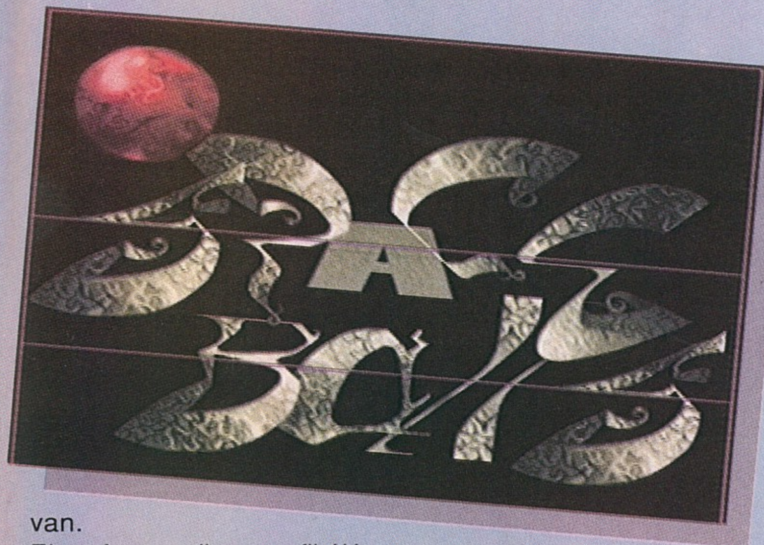
Végre megérkezett a nyár. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy a scene tagjai inaktivitásba burkolóznak. Ez idő tájt két hatalmas partyn kerülnek kibocsátásra a minden bizonnyal kifogástalan minőségű stuffok. Az egyik party a Spaceballs jóvoltából kerül megrendezésre. Jellemző a szervezésre az, hogy az esemény az olimpiák megnyitásához hasonlóan egy úgynevezett opening demonstrationnal fog indulni. Erről egyelőre biztosan csak annyi tudható, hogy a vizuális dolgokért Facet, a moozax-ért pediglen Spaceman fog felelni. A party invitationt is igen profi módon kivitelezték. Dope kódját, illetve Facet gfx-eit egy stílusos Nao zene kíséri. Említést tesznek továbbá arról, hogy már most szervezés alatt áll a jövőre megrendezésre kerülő meeting is. A másik nagy horderejű esemény az Assembly '94. Erre vonatkozóan sajnos egyelőre nincsenek információim. Egy viszont bizonyos. A szeptemberi szám bőségszaruként fogja ontani magából a töméntelen mennyiségű anyagot. Most pedig lássuk azt egy jéghideg málnaszörp társaságában, ami a múltkori számból kimaradt, illetve ami azóta hódít a boardokon.

REAL / COMPLEX
Code: Gengis
Grafax: Titan, Eloy
Moozax: Clawz

A group francia divíziójának munkáját csak egyetlen szóval tudnám jellemezni. Brilliáns. A dude-ok dacolva az idő múlásával visszahozták azt a hangulatot, amely a régi korok demoira volt jellemző. Egy iszonyatosan cool logoval indítanak, melyben a színek tökéletes harmóniát nyújtanak. Texture Mapped Boxok tömkelege lepi el a következő pillanatban a screent, mintegy kicsavarodva egy fekete lyuk közepéből. Még fel sem ocsúdtunk meglepettségünkből, máris megjelenik az egész látvány megkoronázásaként egy vektorkocka, amely hordozza társai tulajdonságait. Rövid idő elteltével felfilleződik, és élei mentén lapokká darabolódik. A belsejébe érkezvén elolvashatjuk a credits listát. Stílusosan úgy van elkészítve, hogy a nevek 3 dimenzióban forognak, legalábbis első ránézésre. A későbbiek folyamán kiderül, hogy Z irányú kiterjedésük nulla, ergo vastagságuk nem létezik. Ezt a pillanatot használják fel arra, hogy a következő textblokkot bemásolják. Ez egy igen érdekes, eddig még soha nem látott effekt. Az ezt követő jelenet is megér egy misét. Úgy tudnám megvilágítani, mintha egy cipzár zoomrotálna, s ezáltal úgy tűnik, mintha szétnyílna. Az első objektum, amely felbukkan belőle, egy texture mapped fagúla. Ezt követően egy lightsourced verziója munkáltatja a blittert. Majd a végső stádium a két effekt egyidejű megjelenítése. Egy gyönyörűen pixelezett Titan kép után az Originből ismert vektor tunnel következik, azzal a különbséggel, hogy ez textmappos. 418 polygonból álló Vektorworld fűszerezi a demo már-már sokkoló hatását. Aki animációnak hiszi, nagyon nagy tévedésben







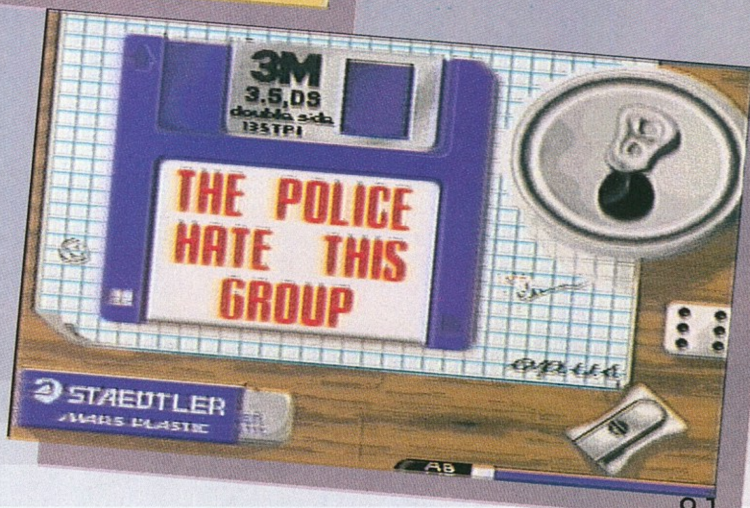
van.
Eloy fantasztikus grafikáját mi követhetné más, mint egy remekül kivitelezett fractal landscape. A dinamikus zene, amely kiválóan időzített, itt ér véget. De csak azért, hogy felváltsa egy bolondosnak titulálható endpart zene. Itt tájékozódhatunk arról is, hogy nem sokáig szabadultunk meg tőlük, hiszen Seduction című zenelemezük Deadline közelben van. Power on...

IN A DREAM / EQUINOX
Code: Rioter
Grafax: Chrome, Icebyte
Moozax: Loxley



Kemény 6 hónap kellett ahhoz, hogy a guyok rájöjjenek, nélkülük nem létezhet a scene. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint legújabb produkciójuk, ami egy frappáns Chrome képpel indít. Levonhatjuk rögtön a tanúbizonyságot, hogy a srác nem felejtett el rajzolni. A coder sem titkolja el különösebben, hogy otthon érzi magát fraktal ügyben. Bemelegítés gyanánt különféle nemzetközileg ismert piktogramokat hoz létre belőlük. Példaként megemlíteném az anarchy, illetve az acid jelét, de a kresz területéről is szivárgott be pár dolog. Mindez persze zoomrotated formában. A hagyományos faág struktúrájú fraktált pedig arra használják fel, hogy törései mentén forgó vektorokra bontsák fel. A coming soon part következik, amelyben egy nagy erőfeszítéssel készülő új erotikus demojukból láthatunk pár képkockányit. Ezt követően meghirdetik a calling card competitiont, s egy picture által megvilágosítják, menynyire is szereti őket a rendőrség ezért. A gyengébbek kedvéért megjegyzem, hogy ez egy úgymond nem hagyományos úton történő modemezést takar. A demot egy bájos fiatal hölgy portréja zárja Icebyte jóvoltából. Loxley andalító zenei aláfestése teszi a produkciót felejthetetlenné.





Záróakkordként engedtessék meg egy pár sor. Bár ez a debütáló cikkem, mégis úgy érzem, helyesen cselekszem, ha a jövőben is tartom magam ahhoz, hogy az újdonságok közül elsősorban azokat mutassam be, amelyek valamilyen módon egyedit nyújtanak, és nem a régi agyonkiaknázott rutinokat tartalmazzák. Megpróbálok ezekről megfelelő részletességgel, de persze a teljesség igénye nélkül beszámolni. Találkozunk a jövő hónapban, addig is mindenkinek jó pihenést kíván:

Rainbow

TOPLISTÁK

AKCIÓ

1. Doom
2. Cannon Fodder
3. Mortal Kombat
4. Bubba & Stix
5. Bansee
6. Disposable Hero
7. Raptor
8. Brian the Lion
9. Apocalypse
10. James Pond 3

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. F14
4. X-Wing
5. Overlord
6. 1942
7. Pacific Strike
8. Indy Car Racing
9. Microsoft Flight Sim. 5.0
10. Subwar 2050

KALAND

1.	Ultima 8	rol.
2.	Day Of The Tentacle	adv.
3.	Gabriel Knight	adv.
4.	Sam & Max	adv.
5.	Alone In The Dark 2.	adv.
6.	Beneath the Steel S.	adv.
7.	Heimdall II	rol.
8.	Darkmere	adv.
9.	Elder Scrolls	rol.
10.	Darksun	rol.

PC 10

1, Tie Fighter (Virgin Games)
2, Settlers (Blue Byte)
3, Doom (ID Software)
4, 1942 (Microprose)
5, F14 (Microprose)
6, X-Wing (U.S.Gold)
7, Pacific Strike (Origin)
8, Reunion (Grandslam)
9, Gabriel Knight (Sierra)
10, Theme Park (Electronic Arts)

STRATÉGIA

1. Settlers
2. Sim City 2000
3. Theme Park
4. Reunion
5. UFO
6. Battle Isle II
7. K240
8. Genesia
9. Detroit
10. D-Day

FILM

1. Ace Ventura
2. Lángoló jég
3. Csupasz Pisztoly 33 1/3
4. Beverly Hills Cop 3
5. A cég
6. Szökevény
7. A szomszéd nője mindig zöldebb
8. Aladdin
9. Jég veled!
10. Addams Family 2.

Charlie's TOP 10

1. Sensible Soccer
2. NHL Hockey
3. Sam and Max
4. Battle Isle 2
5. Doom
6. Syndicate
7. Dune 2
8. Raptor
9. Incredible Toons
10. Pinball Fantasies

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült. Copyright ELSPA.